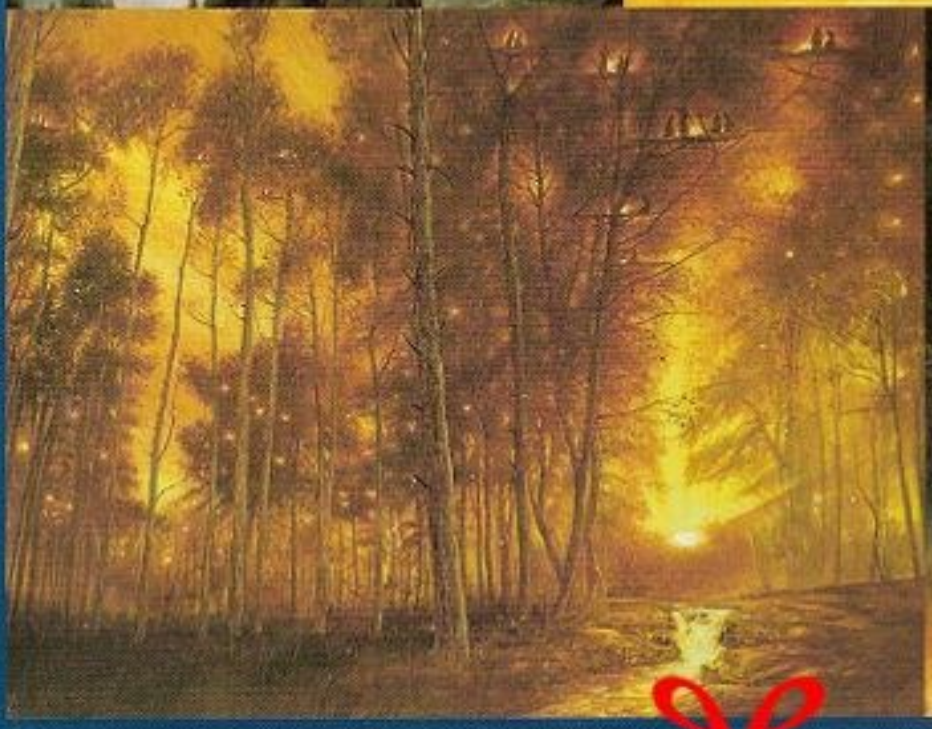
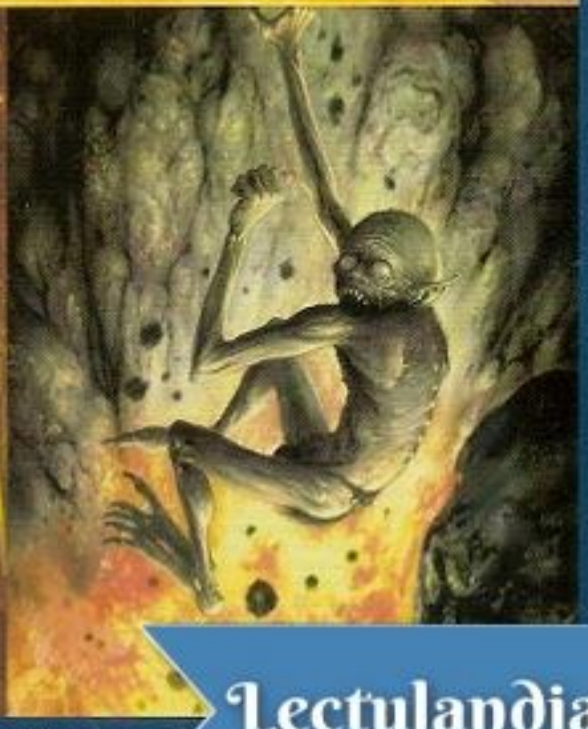
EL MUNDO DE TOLKIEN

David Day

Las fuentes mitológicas de «El Señor de los Anillos»





Lectulandia

El Mundo de Tolkien nos acompaña en un apasionante viaje a través de la historia de la Tierra Media y nos revela el vasto conjunto de fuentes mitológicas, históricas, literarias, lingüísticas y creativas que utilizó Tolkien para crear su absorbente mundo de mitos y arquetipos. Tolkien se inspiró en numerosas mitologías cuando creó su conjuntó de personajes, criaturas y monstruos. En *El Señor de los Anillos* hay resonancias de cuentos de hadas y leyendas de todos los tiempos, y muchos de los jugares qué aparecen están basados en ciudades y sitios reales.

El Señor de los Anillos suele considerarse una fantasía. El propio Tolkien se sirvió de la épica para darle veracidad a sus mitos, pero su historia no es una invención, sino una verdad recuperada. En la Tierra Media, Tolkien no crea un mundo imaginario, sino Una historia imaginaria de nuestro propio mundo. *El Mundo de Tolkien* descubre las analogías que convierten *El Señor de los Anillos* en una mitología al margen del tiempo para la edad moderna.

El Mundo de Tolkien es una guía exhaustiva para descubrir en qué se inspiro su autor para crear dioses y semidioses, razas de hombres, elfos y enanos, magos y hobbits, criaturas, monstruos y ciudades, además de la geografía, las batallas y los acontecimientos más importantes en la historia de la Tierra Media. Acompañado de cien magnificas ilustraciones en color y blanco y negro, el *Mundo de Tolkien* es una lectura esencial para los entusiastas de Tolkien de todas las generaciones.

Lectulandia

David Day

El mundo de Tolkien

Las fuentes mitológicas de «El Señor de los Anillos»

ePub r1.0
Titivillus 24.06.16

Título original: *The World of Tolkien*
David Day, 2003
Traducción: Teo Gómez
Ilustradores: Víctor Ambrus (43, 58, 61, 123, 131. 132, 155, 164); Jaroslan Bradac (22, 24, 31, 33, 65, 160); Tim Clarey (1, 29, 54,109,112, 115, 116,119, 156); Alan Curless (42, 91, 114, 134, 172): Gino D'Achille (96, 151, 158, 169, 179): John Davies (108, 157); Sally Davies (16-17); Les Edwards (139); Michael Foreman (45, 120, 143); David Frankland (32, 88, 163); Neil Gower (27. 64, 83. 84); Melvin Grant (53, 68,102, 106, 135, 146, 152); Sam Hadley (9, 39, 59, 76, 80, 95.124. 137, 166); David Kearney (12, 34, 57. 62, 98, 105, 141, 177); Barbara Lofthouse (2, 49, 50, 101,); Pauline Martin (21); Ian Miller (36, 40, 63, 67, 77, 78, 79, 82, 89, 90, 97); Lidia Postma (111): David Roberts (71, 72, 75, 127, 145)

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

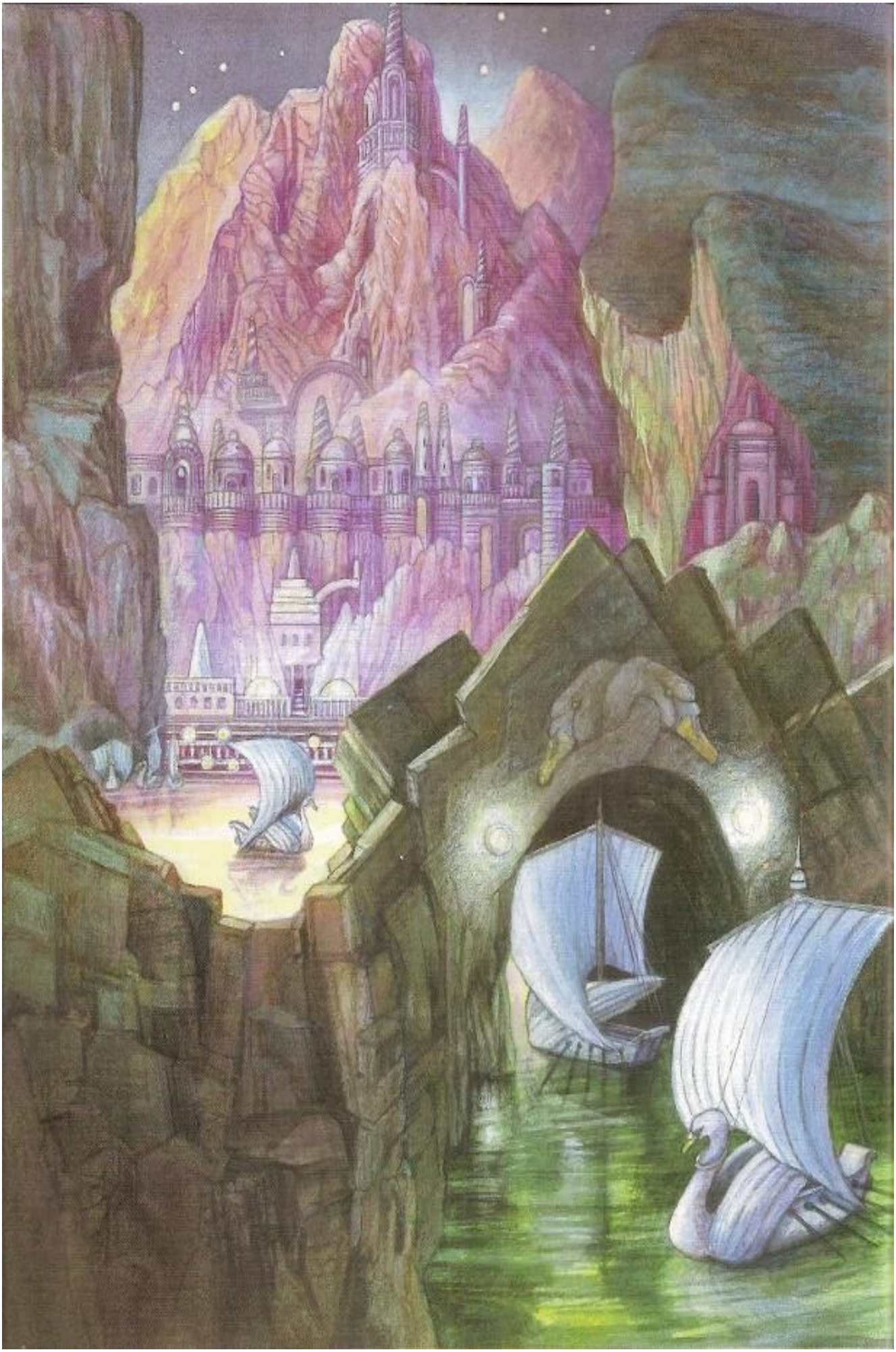
más libros en lectulandia.com

NOTA DEL EDITOR DIGITAL

Los ilustradores son numerosos. En la página de créditos están relacionados sus nombres con los números de páginas, entre paréntesis, donde se encuentran sus ilustraciones. Para poder localizar fácilmente al ilustrador se ha insertado en el texto al pie de cada imagen el número de página del original.

Para Roisin, Aisling and Amy Magill

EL MUNDO DE TOLKIEN



Introducción

Cincuenta años después de la publicación de *El Señor de los Anillos* en el año 2004, la popularidad y el persistente atractivo de John Ronald Reuel Tolkien siguen creciendo. La trilogía de novelas sobre la Tierra Media —*La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres y El Retorno del Rey*— han sido votadas recientemente como la obra de ficción más importante del siglo XX, colocando a Tolkien por delante de reputados autores como George Orwell y James Joyce. Por otra parte, las oscarizadas adaptaciones cinematográficas de Peter Jackson han roto los récords de taquilla en todo el mundo y han llevado la magia de la Tierra Media a una generación entera de espectadores.

El mundo de Tolkien está pensado para aquellos aficionados a los libros y las películas que quieren saber más sobre el genio que se esconde detrás de esta impresionante creación y sus notables ideas. Para crear la Tierra Media, Tolkien se sirvió de una gran variedad de fuentes, mitológicas, históricas, literarias, lingüísticas, personales y geográficas. Conociéndolas, apreciaremos aún más a este maravilloso autor y comprenderemos un poco más sus intenciones.

El interés y la pasión de Tolkien por la mitología no tenían parangón, y uno se da cuenta enseguida cuando estudia *El Señor de los Anillos* u obras semejantes como *El hobbit* o *El Silmarillion*. Tolkien utiliza como fuente de inspiración *Beowulf y* otras historias anglosajonas, de cuya lengua era profesor en Oxford. Investiga los relatos celtas, por ejemplo, para los personajes de los elfos. En la mitología nórdica, el dios Odín actúa como acicate para el rey de los Anillos Sauron y el mago Gandalf. También se vale de los mitos artúricos, islandeses y teutónicos, de las historias bíblicas, de las mitologías griega y romana, de los mitos tibetanos y del mito de la Atlántida. La lista, como vamos a descubrir, es exhaustiva.

Las fuentes históricas son igualmente impresionantes. Para los reinos de Arnor y Gondor, por ejemplo, Tolkien se inspiró en los reinos divididos de Roma y Bizancio. Del mismo modo que Carlomagno intentó reunir a toda Europa en el Imperio Carolingio, así Aragorn trató de reunir a los pueblos dúnedain. Los elfos, como las tribus hebraicas de Moisés, son el pueblo elegido, que ha de sobrevivir a terribles penalidades para llegar a la «tierra prometida» de las Tierras Imperecederas. La poderosa flota de guerra de los Señores de Umbar, sin mencionar el uso de los elefantes, es comparable al ejército de los señores de Cartago.

Las influencias literarias de Tolkien, en cambio, tienen su lado positivo y su lado negativo. Melkor, alias Morgoth el Enemigo Oscuro, utiliza características del Satanás de *Paraíso perdido*, de Milton. La *Canción de Roldán*, obra maestra de la literatura medieval inspira la última aparición de Boromir en su batalla contra los orcos en Aman Hen. Shakespeare resultó menos halagador. A Tolkien le desagradaba el drama en general, del cual decía que «no necesitamos tanto sofocar nuestra

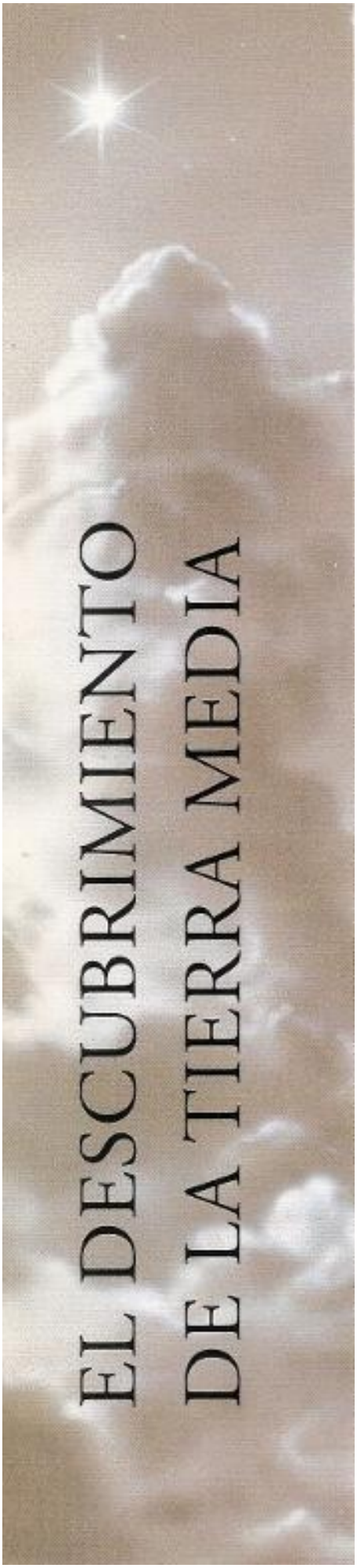
incredulidad como ahorcarla, arrastrarla y despedazarla», y rechazaba la herejía literaria criticando al gran bardo. En la «Marcha de los ents», resuena la llegada del Gran Bosque de Birnam a la colina de Dunsiname, descrita en *Macbeth*, y la muerte del Rey Brujo se basa en la profecía de *Macbeth* sobre su propia muerte. Tolkien reescribe estos temas de Shakespeare, como dice él mismo, para mejorarlos.

El lenguaje es un elemento crucial en el desarrollo de a Tierra Media. Como explica Tolkien en una de sus cartas: «La invención de lenguaje es el punto departida… Para mí, el nombre viene primero, y después viene la historia». Tolkien tenía interés en la filología, y su trabajo en la edición del *Oxford English Dictionary*, su trabajo como profesor y su conocimiento de una docena de lenguas, le ayudaron a darle forma a sus escritos. Por ejemplo, Tolkien siempre fue un enamorado de la lengua galesa, de su belleza y cadencia, y utilizó el galés para darle forma a la lengua de los elfos. El westron, la lengua predominante de la Tierra Media, comparte muchas palabras con el inglés antiguo.

La geografía también tiene su papel. La Tierra Media, después de todo, es nuestra Tierra, excepto en los Tiempos Míticos. Tolkien explicó una vez que, en su trilogía de *El Señor de los Anillos* «la acción de la historia tiene lugar en el noroeste de la Tierra Media, equivalente en latitud a una zona en torno a la orilla norte europea del Mediterráneo». Este marco enlaza inevitablemente con nuestro mundo moderno, como dice Tolkien: «Si Hobbiton y Rivendel están situados (se entiende) en la latitud de Oxford, Minas Tirith, seiscientas millas al sur, está en la latitud de Florencia».

Por último, es inevitable que lo personal también juegue un papel en el mundo de Tolkien. El hogar de los hobbits, la Comarca, se sitúa en la Inglaterra rural y preindusrrial de la tardía infancia victoriana de Tolkien. La villa de Hobbiton se puede comparar a la aldea de Sarehole donde Tolkien pasó cuatro años durante su niñez. Llamó Bolsón Cerrado a la casa del hobbit, que era el nombre usado localmente para la granja de su tía Jane en Worcestershire. Pero estaba mucho más lejos de su infancia de lo que Tolkien relataba. Por ejemplo, en la historia de Beren y Lúthien de *El Silmarillion*, que se corresponde con su amor por Edith Bratt, y que se confirma en la inscripción de su sepultura.

Esperamos que este libro logré incrementar el aprecio de los lectores de Tolkien hacia este gran escritor. Magníficamente ilustrado, le guiará por la épica de Tolkien y le mostrará lo que hay detrás de su inspiración. La riqueza de sus fuentes es tan excelente y variada que, al realizar sus propias creaciones, Tolkien se crecía para ponerse a su nivel. No hay mayor elogio a su genio, sin embargo, que la constatación de que los mitos y leyendas que creó sean ahora disfrutados y conocidos por tantas personas.



Un mundo de lenguas

La estrella de Tolkien

Todo empieza con una estrella. Y a partir de esta simple luz, fue creado un mundo entero. Primero fue el «lucero del alba». También conocida como estrella de la tarde, es el planeta que nosotros conocemos como Venus, nombre tomado de la diosa romana del amor. En 1913, mientras todavía era estudiante en Oxford, un joven J. R. R. Tolkien descubrió que esa luminosa estrella provocaba en él «una curiosa emoción, como si algo se removiera en mi interior, mitad despierto, mitad dormido». Aquello que tanto excitaba a Tolkien no era tanto la propia estrella como el uso literario que hace de ella el poema místico-religioso escrito en inglés antiguo (anglosajón) conocido como *El Cristo de Cynewulf*.

Eali Earendel engla beorohtast — Salud, Earendel el más luminoso de los ángeles
Ofer middangeaed monnum sended. — Enviado a los hombres sobre la Tierra Media.

Como Tolkien escribió más tarde: «Había algo muy remoto y raro y bello detrás de estas palabras; si logro entenderlo, mis allá del inglés antiguo». En este contexto, Tolkien dedujo que Earendel debía referirse al lucero del alba, reluciendo como un faro de fe sobre la tierra de los hombres, a medio camino entre el cielo y el infierno, conocida, por otra parte, como Tierra Media.

La excitación de Tolkien era lógica porque, con Earendel, «el más luminoso de los ángeles», comprendió que había descubierto un mito original de la antigua Inglaterra. El mito se encontraba en un cuento de hadas islandés: la historia del heroico marinero Orentil, que en la mitología nórdica era

identificado con la estrella matutina. Un año después, Tolkien se impuso a sí mismo la tarea de reconstruir de manera imaginaria lo que consideraba el verdadero mito de Earendel. El resultado fue un largo poema narrativo titulado «El viaje de Eärendil».

El Eärendil de Tolkien —como un viejo holandés errante— es un marinero condenado a vagar a través de un interminable laberinto de mares sombríos e islas encantadas. Transformada en un pájaro marino blanco, la princesa élfica Elwing, amada de Eärendil, le lleva una joya sagrada de luz viva. El héroe y su barco se elevan al firmamento, donde Eärendil el Marinero navegará para siempre por el cielo. Encima de su frente hay una joya radiante de luz que ahora vemos como el lucero del alba.

Tolkien escribió «El viaje de Eärendil» a finales del verano de 1914. El poema se origina en las líneas de otro verso, como dice Humphrey Carpenter en su biografía del autor. Pero Tolkien ha creado en Eärendil algo único —y ha ido más allá. Como dice Carpenter, «fue, de hecho, el principio de la propia mitología de Tolkien».

Imagen p. 9 — La reconstrucción de Tolkien de la historia de Eärendil el marinero en la mitología de la Tierra Media se deriva de fragmentos poco conocidos de los mitos islandeses, anglosajones y nórdicos

El mito y la verdadera tradición

La Tierra Media y sus historias tienen su raíz en el amor y la fascinación de Tolkien hacia las lenguas. Como explica en una de sus cartas: «la invención del lenguaje es la base… Para mí, primero viene el nombre y después viene la historia». En el mundo, dicho de otra manera, fue el principio. Tan difícil como crear un mundo imaginario era la construcción de un lenguaje completo, con su vocabulario, sintaxis, gramática y todo lo demás; incluso es una tarea más ardua. Pero esto es lo que hizo Tolkien a lo largo de su vida. A partir de su propio panteón de idiomas —que incluía el griego, el latín, el lombardo, el gótico, el escandinavo antiguo, el sueco, el noruego, el danés, el inglés antiguo, el inglés medieval, el alemán y el holandés— Tolkien creó una docena de idiomas propios.

En «El viaje de Eärendil», que aparece en *El Silmarillion y en El Señor de los Anillos*, tenemos una fantasía inspirada en el profundo conocimiento de Tolkien de las lenguas y de la tradición más antigua. Tolkien quiso recrear una historia que capturaba el espíritu o, dicho de otra forma, la «verdadera tradición» de una civilización perdida. Para comprender por qué se sintió llamado a reconstruir un mito antiguo, echemos un vistazo a la disciplina académica que lo sustentaba: la filología.

La filología es el estudio de la historia de las lenguas. Propiamente conocida como «filología comparativa», se ha desarrollado a lo largo de los siglos como una especie de ciencia forense, basada en las teorías sobre las leyes que gobiernan todas las lenguas. Los filólogos estudian modelos fonéticos y gramáticos con el propósito de crear el equivalente lingüístico de las «huellas genéticas» que permiten a las lenguas y a los pueblos ser rastreados a lo largo de los milenios. A parar de grupos de palabras de idiomas extintos, los filólogos afirman haber descubierto muchas civilizaciones previamente «perdidas»; de ahí su importante papel devolviéndolas a su lugar en la historia.

Al empezar su vida académica, Tolkien fue contratado como compilador del *Oxford English Dictionary*, la obra filológica más grande que se ha hecho nunca. Más adelante, escribió o editó ediciones académicas de muchos de los textos más importantes que existen en inglés antiguo y medieval. Se puede decir con seguridad que ha habido pocos autores de ficción y poesía que hayan tenido los conocimientos del idioma inglés que terna Tolkien. Igualmente, hay pocos que hayan comprendido con tanta profundidad el significado y la historia de las palabras, especialmente en lo relacionado con los nombres de personas, lugares y cosas.

Tolkien estudió filología con pasión. Era disciplinado y tenía facilidad para comprender las estructuras del lenguaje, de ahí su gran perspicacia en lo relativo a la evolución de las lenguas y las palabras. Esa perspicacia le hizo muy creativo a la hora de investigar las lenguas y las palabras en sus niveles más fundamentales y, lo más importante, le permitió desarrollar su teoría de la «reconstrucción». A la manera de los antropólogos, que intentan reconstruir civilizaciones perdidas partiendo de la evidencia física de sus restos fragmentarios, los filólogos ven en la recuperación de panes del lenguaje y de la literatura la posibilidad de reconstruir los mitos primarios

y, por tanto, el cosmos de naciones hace tiempo desaparecidas.

La nación desaparecida que interesaba a Tolkien era la nación inglesa —todos los mitos antiguos que había tenido la gente de su misma sangre se habían perdido. Los ingleses llegaron tarde a la alfabetización y se convirtieron pronto al cristianismo; su literatura más antigua fue ignorada por el clero que escribía en latín, y suprimida implacablemente por los conquistadores normandos franceses.

Tolkien creía que «los mitos estaban en gran parte hechos de "verdad" y muchos de sus aspectos sólo pueden ser abordados desde este punto de vista». Creía que sólo a través del mito podría ser revelado «el alcance de la realidad que subyace a la verdad» de la vida humana. Sentía que la pérdida y supresión de sus antiguos mitos y leyendas significaba que el pueblo inglés había sido privado de su «verdadera tradición». Estos mitos, las «joyas primitivas de luz viva» del pueblo inglés, es lo que quería recuperar.

Fe y cuentos de hadas

Como devoto cristiano que había tenido un sacerdote católico como preceptor, el desafío de reconstruir caos mitos creaba una crisis de conciencia en el joven Tolkien. Después de todo, el agente responsable de la supresión de sus amados mitos y leyendas ancestrales era su amada Iglesia. Pero Tolkien, como estudiante piadoso, esperaba que esta brillante estrella fuera la cabeza plateada de un remache, el remache que habría de proporcionar la justificación intelectual y la coartada moral a través de la cual el firmamento de la mitología pagana se uniría al universo físico y la fe cristiana. En la historia de Eärendil, Tolkien creyó haber descubierto algo que permitiría a su conciencia cristiana aceptar su pasión por el mito pagano. Como muchos estudiantes cristianos, la coartada de Tolkien consistía en encontrar en los mitos antiguos una base histórica para los hechos bíblicos y la «prueba» definitiva de los «mitos verdaderos» del cristianismo.

En una serie de artículos y conferencias que tituló *Sobre cuentos de hadas*, Tolkien dejó claro que la literatura de la raza humana poseía un vasto volumen de narraciones de este tipo: de la historia tradicional folclórica a la *Odisea* de Homero, de *La reina de las hadas* de Spenser al *Paraíso perdido* de Milton. Asumiendo su papel profesional, Tolkien señaló los elementos esenciales del cuento de hadas. Y, aunque él no creía que las historias de hadas y los mitos paganos fueran literatura de verdad, los consideraba primordiales en el sentido de identidad nacional y personal, y necesarios para la evolución espiritual del alma humana.

Los Evangelios también son en parte una historia de hadas, o una historia a gran escala que contiene la esencia de todas las historias de hadas. Poseen muchas cualidades artísticas y encierran muchas maravillas, míticas en su perfección, con su propio significado. Entre ellas hay una de las más completas eucatástrofes (concepto

inventado por Tolkien que hace referencia a finales felices). La diferencia aquí es que, en el caso de los Evangelios, el relato contiene la historia completa del mundo primordial, que culmina en el nacimiento de Cristo. La Resurrección es la eucatástrofe de la historia de la Encarnación. Tolkien creía sinceramente que, en la historia de Cristo, la mitología y la historia se unían y se fusionaban: «Porque esta historia es suprema; y es verdad, lo ha verificado el arte. Dios es el Señor, de los ángeles, y de los hombres —y de los duendes». Aquí es donde se da la importancia del mito: sólo a partir de la «prefiguración» de historias paganas milagrosas, la imaginación humana podría haber sido preparada para aceptar la verdad y el milagro histórico de Jesucristo.

En la historia de Eärendil el Marinero, Tolkien creyó haber descubierto el enlace de ese mundo pagano con una leyenda atribuida a un santo cristiano. Desde los primeros tiempos del cristianismo, la aparición del lucero del alba está relacionada con Juan el Bautista, el celebrado «precursor» del Mesías. La aparición de esta estrella anuncia la brillante llegada del sol, y la aparición de la luz espiritual que representaba Juan el Bautista anuncia la brillante llegada del Hijo de Dios.

Para Tolkien, este mundo mítico fue «precursor» de un mundo cristiano en el cual el conflicto entre Dios y el diablo era el aspecto más notable del héroe pagano. Fue la edad heroica de sus ancestros, y, como en el simbolismo cristiano, que vendría después, existió una luz espiritual antes de la llegada de las edades del sol en el mundo mortal.

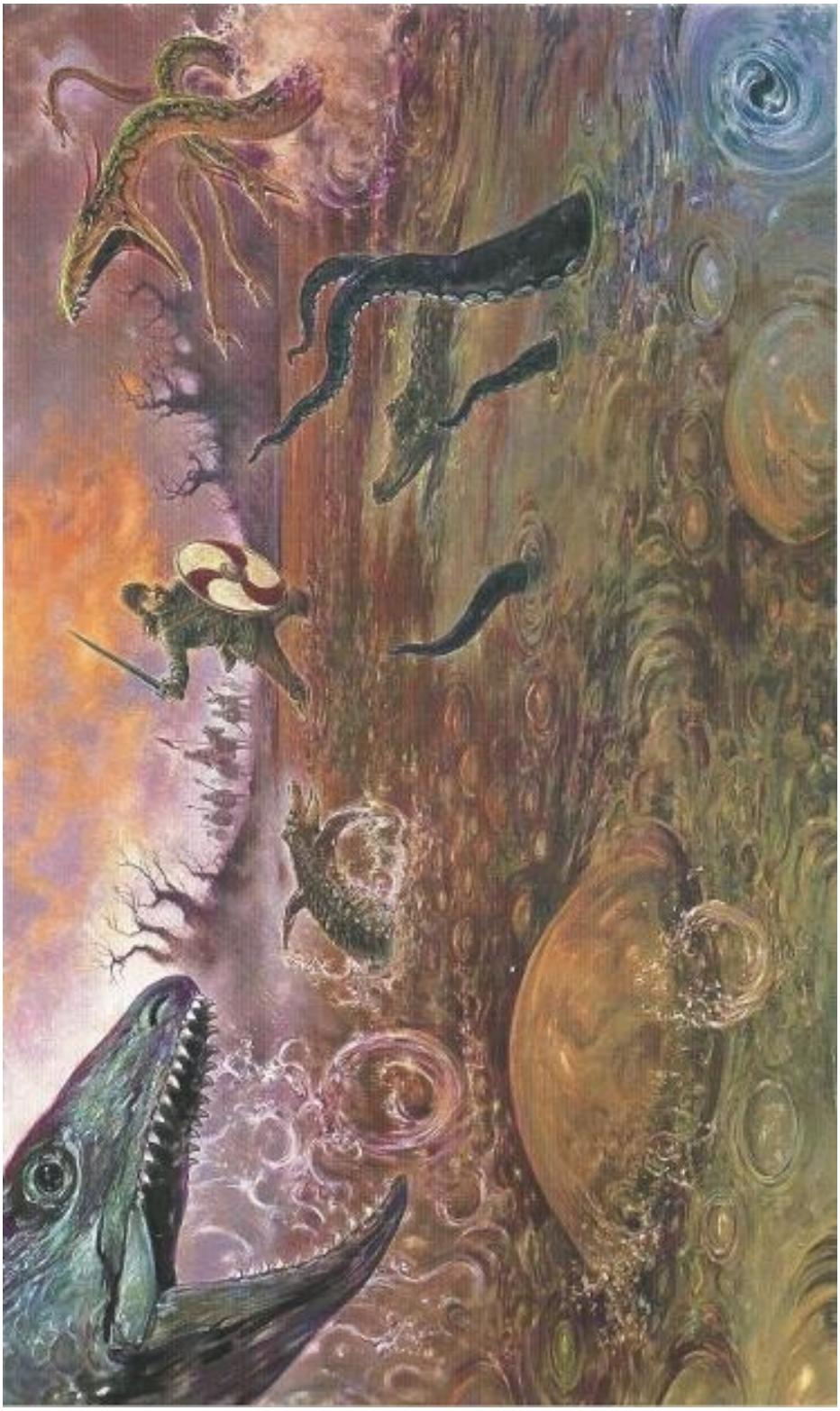


Imagen p. 12 — El único poema del mundo anglosajón que nos ha llegado, *Beowulf*, fue una fuente abundante de inspiración para los escritos de Tolkien. En la imagen, Beowulf entra en las aguas del lago de Grendel, infestadas de monstruos marinos, decidido a matar a la madre de Grendel. De igual manera, cuando los miembros de la Compañía del Anillo tratan de entrar en las minas de Moria, son desafiados por un monstruo marino de numerosos tentáculos, que vive en un lago frente a la Puerta del Oeste

La Tierra Media revelada

Como decía Tolkien, lo poco que queda de la «verdadera tradición» de la nación

inglesa se encuentra en los fragmentos de unos pocos poemas y en la magnífica historia épica *Beowulf*, la única que ha sobrevivido del pueblo anglosajón. Puesto que el inglés antiguo y medieval fue abandonado y «contaminado» por el francés y el latín, la «verdadera tradición» ha ido desapareciendo. Ya no queda nada, excepto los nombres de lugares *y* de familias, y una tradición oral de canciones, folclore y cuentos de hadas de la Inglaterra campesina.

Tolkien creía que a través de las arcaicas palabras de los textos anglosajones podríamos comprender la diferencia entre nuestro mundo y la Tierra Media de nuestros antepasados. Tolkien sugería lo que quería decir el poeta de *Beowulf*. «… pensaba en las remotas andanzas de los hombres valientes bajo la bóveda del cielo, sobre el vuelo de la isla (*middangeard*), asediados por un mar sin orillas *(garsecg) y* la oscuridad exterior, soportando con coraje la brevedad de la vida (*loene lif*) hasta la hora del destino (*metodsceaft)*, cuando todas las cosas perecerán, la luz y la vida juntos (*leoth y lif samod*)».

Ésta era la «visión» de Tolkien del «tiempo atrás desaparecido» mundo de sus ancestros. Deseaba, sin embargo, más que una visión, quería la Tierra Media entera y todos sus habitantes. Su pasión era el mito, el cuento de hadas y «sobre todo la leyenda heroica en el límite entre de cuento de hadas y la historia». Tolkien concluyó que la única manera de mejorar su acceso a semejante literatura era crearlo él mismo.

En varias ocasiones, Tolkien escribió sobre su deseo de crear una cosmogonía completa basada en sus lecturas sobre la historia, la lengua y la Literatura inglesas antiguas. Era una empresa abrumadora con la que lucho durante toda su vida. Era también una pasión con intención patriótica, a causa de la tristeza que sentía a menudo por lo que consideraba pobreza literaria del conjunto de mitos y leyendas ingleses cuando los comparaba con los de otras naciones. Quería crear una base de trabajo que abarcara los poemas épicos, los mitos de la Creación, los cuentos de hadas y el romance, y añadir la dedicatoria: «a Inglaterra; a mi país». Deseaba crear algo que pareciera nacido del suelo de Inglaterra y evocara el aire de su rica historia nórdica. Quería evitar las comparaciones con las epopeyas y ciclos mediterráneos y emprender un nuevo camino consagrado a una de las civilizaciones dominantes en la historia del mundo.

El deseo de Tolkien de crear «una leyenda heroica en el límite del cuento de hadas y la historia» ha sido alcanzado sin duda en mayor grado que por ningún otro autor. Su deseo de revivir la «verdadera tradición» de sus ancestros ingleses más antiguos ha dado lugar a un romance heroico tan brillante como la «joya primordial de luz viva» que brilla en el cielo nocturno de la Tierra Media. Podríamos decir que los mitos y leyendas de la Tierra Media figuran ya entre los mitos clásicos más conocidos.

Así, desde la luz titilante de una estrella, el antiguo mundo perdido de la Tierra Media de Tolkien te fue iluminado y revelado gradualmente a su creador. Eärendil en una señal de esperanza en toda la Tierra Media; como lucero del alba, era el heraldo

del sol, alabado por los hombres, y como lucero de la tarde, era el heraldo de la luna, alabado por los elfos. Era la luz que iluminaba un mundo antiguo que Tolkien exploró durante décadas y del que continuó escribiendo crónicas hasta los últimos días de su vida.

Esta misma estrella es Venus, el planeta de la diosa del amor, que siempre fue señal de amor verdadero. Toda la obra de Tolkien está bajo el mismo cielo del romance. Y del mismo modo que los destellos de la estrella evocan el mundo de Tolkien, aún titila con los últimos recuerdos de la historia de los elfos en la Tierra Media. Estas historias concluyen con el relato del último descendiente inmortal de Eärendil eligiendo compartir el destino de su amor mortal. Por su belleza y tu destino trágico, ella fue conocida como Arwen, la Estrella de la Tarde, la Estrella del Crepúsculo de los elfos de la Tierra Media.

Tiempo y lugar en la Tierra Media

El tiempo en la Tierra Media

En sus cartas de 1950, Tolkien escribe varias veces sobre la confusión que provoca la posición de la Tierra Media. Se sentía frustrado porque la gente asumía que la Tierra Media se hallaba en otro planeta. De hecho, el nombre de Tierra Media deriva de «middle-erd» o «midden-erd», el antiguo nombre del lugar donde vivían los hombres, y por lo tanto es parte del mundo real, el mundo primario.

La confusión sobre la situación de la Tierra Media puede ser atribuida a un malentendido sobre la cuestión de su localización: es más una medida temporal que una cuestión espacial, un problema no de dónde está la Tierra Media, sino cuándo. «El escenario de mi historia es la Tierra», explicaba Tolkien en una carta, «aquella en la cual vivimos, pero el periodo histórico es imaginario». Este tiempo imaginario se puede considerar una era mítica antes del principio de la historia humana y de que surgiera una civilización documentada. Empieza con la creación del mundo conocido como Arda (la Tierra Media y las Tierras Imperecederas) dentro de una vasta esfera de aire y de luz. Pasarán 37.000 años de la historia de este mundo tan particular antes de que tengan lugar los sucesos descritos en *El Señor de los Anillos*. Después de que acabara la Guerra del Anillo, transcurrirán muchos milenios antes de llegar a los orígenes de la historia ordinaria de la humanidad.

Tolkien consideraba que nuestro tiempo empieza unos seis mil años después de la Tercera Edad —en el sistema de la Tierra Media, aproximadamente el siglo XX de la V o VI Edad. Yendo hada atrás de nuestro propio sistema de tiempo, podríamos situar la Guerra del Anillo entre 4000 y 5000 a. C. y la creación de Arda en 41.000 a. C.

Ésta es la verdadera trampa de la Tierra Media de Tolkien, un tiempo imaginario

de la auténtica era de los mitos que tiene una existencia paralela y evoluciona antes de que empiece a contar el reloj de la historia humana. La Tierra Media de Tolkien está cercana a lo que Platón vio como el mundo ideal de los arquetipos: el mundo de las ideas detrás de todas las civilizaciones y naciones del mundo. Todos los sueños tienen su origen en este mundo.

J. R. R. Tolkien lo reconoce en muchas de sus cartas: la literatura «fantástica» es una categoría altamente sospechosa. Si no completamente ilegítima, al menos una «locura pueril» que un lector maduro debería evitar. Más aún, se suele pensar que la fantasía o la novela épica es un género escrito o leído por quienes desean «escapar del mundo real». Respecto a esto, Tolkien no era un escritor de fantasía. O al menos no de la manera en que está establecida esta categoría. Estrictamente hablando, él no diseñó mundos o lugares imaginarios. Aún se ajusta menos a la categoría de ciencia-ficción, aunque parezca tener importantes conexiones con el continuo espacio temporal de Einstein. Y, aunque prescinde de la evolución darviniana, parece ser un entusiasta de la teoría de la evolución geológica de Lyle. Demasiado entusiasta, de hecho, pues pone la teoría de la deriva continental en avance rápido, acelerándola en unos pocos cientos de millones de años. El hundimiento del Reino isleño de Númenor en el mundo de Tolkien hace que su Mundo Mítico plano se transforme en el Mundo Primario histórico —nuestra Tierra antes de que empezaran los registros históricos— y lo que se recuerda como el cercano cataclismo mítico universal de la Atlántida es este dramático acontecimiento. La masa terrestre de la Tierra Media deriva gradualmente hacia la configuración familiar de los continentes que conocemos hoy día.

Así, la Tierra Media no tiene que ser una fantasía del todo. La verdad es que Tolkien no leyó ni escribió ficción fantástica para «escapar de la realidad». Muy al contrario, escribía para aprender más sobre el mundo real. En su vida estudió tanto las gentes y las cosas como las palabras y los lenguajes. Veía que aspecto tenían y lo que aparentaban. Sin embargo, para comprender las palabras y las cosas profundamente, insistirá, las cosas tienen que verse a través del tiempo, o mejor aún, más allá del tiempo. Uno mira atrás, a sus orígenes, y hacia delante, a su destino final. Sólo entonces es posible comprender su propósito y su espíritu esenciales.

Tolkien tenía su propia categoría para lo que escribía: mitopoeia. La mitopoeia provoca la sensación de que lo ordinario es maravilloso, aun en el mundo que nos rodea. Tolkien creía que el Mundo Primario estaba «completamente iluminado» por el mundo ideal del mito y la fantasía, que revelaba la «luz viviente» que hay en todas las cosas. Decía que a través del mundo de los cuentos de hadas se empezaba a comprender el poder de mundos que hadan verdaderas maravillas de las cosas más elementales: de piedras, hierro, árboles, fuego, vino y pan. Tolkien dijo que el mundo de los mitos no sólo es el reino de los dragones y los elfos, sino de cosas corrientes como la hierba, el mar y el sol, y, más importante, nos contiene —humanos mortales — cuando estamos «encantados», es decir, cuando miramos detrás del universo de las

simples cosas materiales.

La idea de Tolkien es que a menudo estamos ciegos porque nos hemos vuelto demasiado banales y hemos perdido el sentido de lo que es verdaderamente maravilloso en la vida. A través del mito y la fantasía, el sentido de la maravilla reaviva nuestra imaginación y agudiza nuestros sentidos. El mundo arquetípico del mito y el cuento de hadas, creía Tolkien, no ha sido creado para sustituir a la realidad o escapar de ella. Tiene un significado que nos permite conectar con él. Si nos dejamos llevar por la imaginación, podemos reconocer y valorar lo que es eterno y verdadero en un mundo de apariencias. Significa estar completamente encantado con la realidad, un mundo verdadero y eterno que no se confunde con las ilusiones y las cuestiones diarias.

Por ejemplo, durante la forja de la espada mágica del matador de dragones se nos revela la verdadera maravilla del descubrimiento del hierro frío. A través de las leyendas de Sombragrís, Grani o Pegaso vemos la verdadera belleza de todos los caballos. En las historias de *Las manzanas doradas del sol* y *Las plateadas manzanas de la luna*, descubrimos el poder mágico de todos los árboles, plantas y frutos.

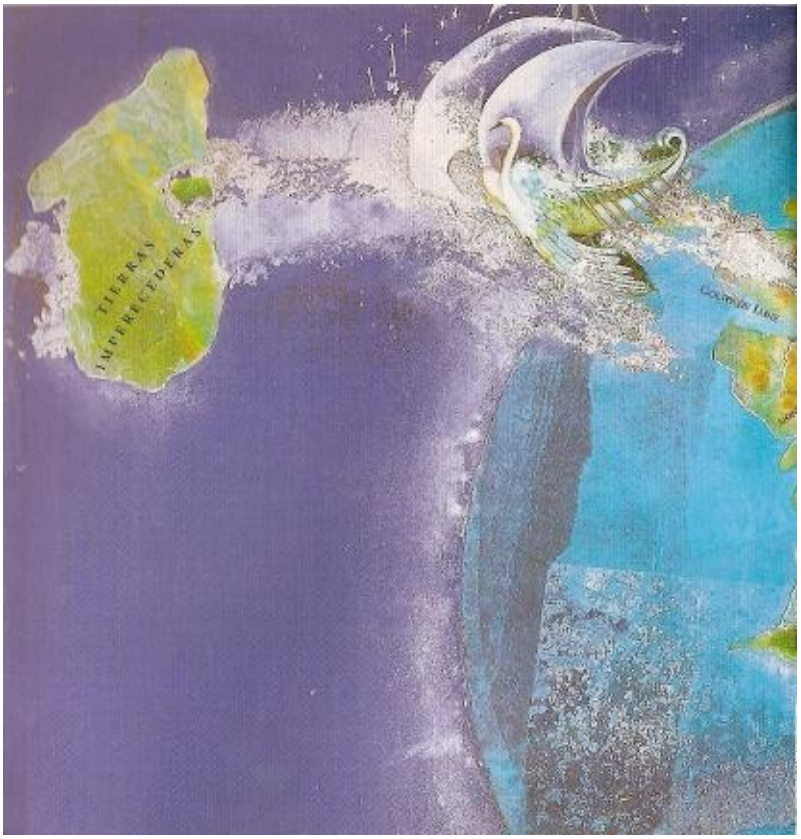
Tolkien establece el escenario de la Guerra del Anillo en el noroeste de la Tierra Media. Por su latitud, esta región de la era de los mitos podría estar situada en la orilla norte del Mediterráneo. La Comarca de los hobbits, situada más al norte, es análoga a las tierras interiores de Inglaterra en la frontera de Gales. Como era una geografía de los tiempos míticos, estaba proyectada con la mente puesta en la cartografía medieval, centrada en las familiares tierras del noroeste y con un sentido de las proporciones que le daba una mayor importancia al propio hogar.

Un lugar en la Tierra Media

En sus orígenes, la Tierra Media de Tolkien tenía mucho en común con el reino de Midgard de la mitología nórdica. Midgard, que quiere decir «Mundo Medio», estaba en el disco central de tres discos situados uno encima del otro. El nivel más alto era Asgard, reino de los dioses guerreros, pero también Alfheim, tierra de los Altos elfos. En esta imagen de mundos separados, tenemos algo en común con las Tierras Imperecederas, puesto que éstas sólo pueden ser alcanzadas por los barcos mágicos de los elfos que siguen el Camino Recto, y el único camino que lleva a Asgard desde Midgard era el flamante Puente del Arco Iris de Bifrost. Midgard era el hogar de los hombres, los enanos, los gigantes y los elfos oscuros. Estaba rodeado por un vasto mar; considerado imposible de cruzar. Bajo Midgard había el tercer nivel de Niflheim, el mundo de la muerte, no muy diferente de la Tierra Media de Melkor durante la Edad de la Oscuridad.

En el Cambio del Mundo, cuando la Tierra Media cambia su forma de llana a redonda, Tolkien echa mano de otro mito, o como se suele argumentar, de otra

historia: el antiguo mito de la Atlántida. Discutiremos esto más adelante, en el capítulo de los Hombres de la Segunda Edad, pero conviene mencionarlo aquí por su importancia en la estructuración del mundo de la Tierra Media. En la destrucción de Númenor, Tolkien busca recrear la leyenda de la destrucción de la Atlántida, si pensamos que es una isla del tamaño de España en el mar Occidental. Númenor, al oeste de la Tierra Media, está situado de manera parecida.



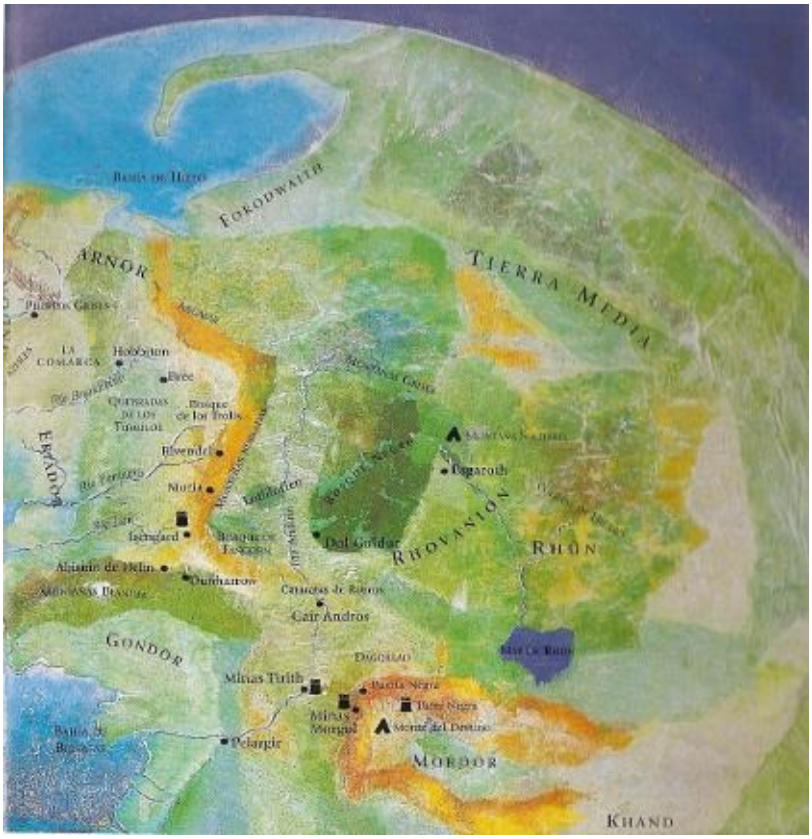


Imagen p. 16-17 — La Tierra Media es nuestra tierra, pero existe en un tiempo imaginario. Los barcos encantados de los elfos parten en una dimensión eterna del mito hacia las Tierras Imperecederas y la Tierra Media empieza a evolucionar hacia un mundo redondo y cerrado poco antes del «amanecer de la historia».

El hecho de que la Tierra Media de Tolkien sea anterior a nuestra Tierra permite establecer numerosas e intrigantes asociaciones entre su mundo y el nuestro. Los conocimientos de Tolkien en los ámbitos histórico y mitológico sirven además para incrementar su resonancia. Empecemos con la «Comarca», que, en esencia y latitud puede ser comparada con las «tierras verdes y agradables» de Inglaterra —un canto a la Comarca rural y preindustrial de la infancia de Tolkien. En particular, la Comarca está íntimamente relacionada con los campos de las West Midlands, las tierras medias occidentales de Inglaterra, en las que el pueblo de Hobbiton representa la aldea de Sorehole (ahora en las afueras de Birmingan) donde Tolkien pasó su infancia. Para reforzar la relación, Tolkien llama a la casa de los hobbits Bolsón Cerrado (Bag End), que fue el nombre usado localmente para la granja de su tía Jane en Worcestershire.

Si la Comarca es Worcestershire, el reino elfo de Rivendel podría ser el equivalente de Oxford. Ambos son lugares de excelente erudición —frente a los lenguajes quenya y sindar de los Altos elfos que se emplean en Rivendel, tenemos el griego y el latín antiguos, utilizados en la Universidad de Oxford desde su fundación. Ambos disfrutan de la eternidad, una cualidad casi etérea (las «agujas de ensueño») y ambos son centros de refugio y consejo. Cerca, al oeste de Rivendel, se halla el reino elfo de Lindon. El norte y el sur de Lune son divididos por el golfo de Lune y el río Lune. Aquí, la comparación es evidente con Gales y Cornwall, ambas al oeste de Oxford, separadas por el canal de Bristol. La asociación establecida por Tolkien entre

los elfos y los galeses, sobre todo lingüística, es sustancial, como veremos más adelante.

Si nos desplazamos a otros lugares cercanos, el reino de los dúnedain se puede comparar al que ocupó el Imperio Romano. Dividido en los reinos de Arnor en el norte y Gondor en el sur, puede ser visto en esencia como la división del Imperio Romano en imperio Occidental, con Roma como capital, e Imperio Bizantino, centrado en Constantinopla. Aún más, la división de Arnor en Arthedain, Rhudaur y Cardolan reproduce las divisiones romanas de Italia, Alemania y Francia-España. Como sucede en Gondor, Tolkien sugiere algo similar entre la cada vez más refinada cualidad de su cultura y el «yermo creciente» de los bizantinos.

En Rhovanion, encontraremos a los antiguos romanos denominados «germanos»; el gran bosque del norte de Europa, En los Jinetes de Rohan, tenemos una asociación con los excelentes jinetes de las tribus germánicas: visigodos, ostrogodos y lombardos. Las Tierras Negras de Mordor, en cambio, equivalen al actual mar Negro (concuerda con la estratégica importancia de Gondor/Constantinopla en el control del río Anduin/Bósforo).

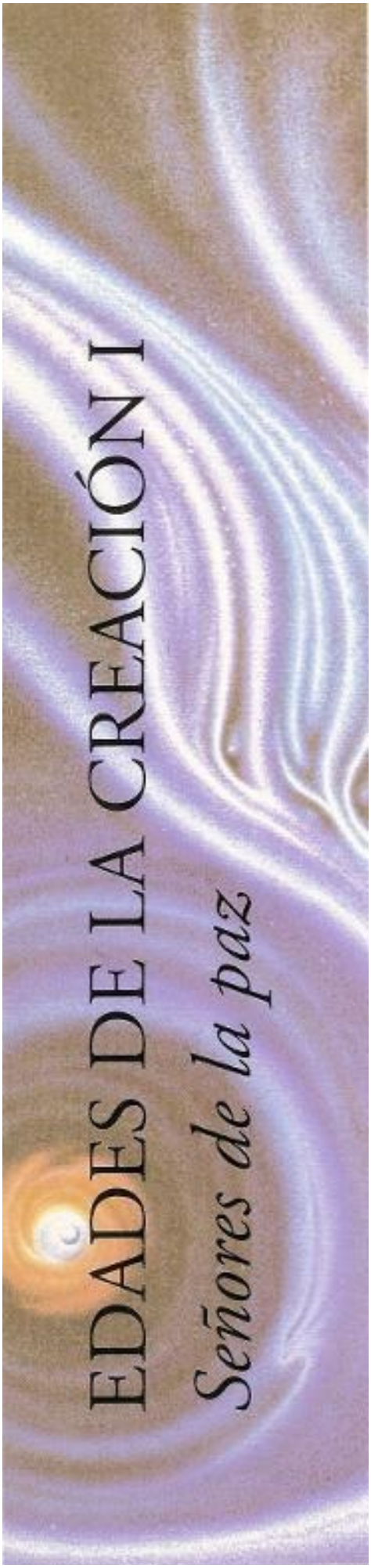
Esto también concuerda con la situación del antiguo puerto y refugio de Pelargir, equivalente a la Troya de los días modernos de Turquía. En la mitología griega, Troya fue fundada por el mítico héroe Ulises y se hizo famosa por la Guerra de Troya, provocada por el secuestro de Helena, esposa del rey griego Menelao, llevado a cabo por Paris. En la Tierra Media, Pelargir adquiere un estatus equivalente en el nacimiento de la civilización cuando llega la aristocracia la destrucción de Númenor.

Más al sur, tenemos las tierras salvajes y bárbaras de Harad, también llamadas Tierras del Sol, por sus vastos y cálidos desiertos. La comparación con el calor de España y África acaba de completarse con sus habitantes, los sureños, contra los que combate Aragorn, como hizo Carlomagno con los sarracenos.

La ambición de Virgilio fue tan vasta y elaborada como el mundo de Tolkien, y su ambición no tuvo precedentes. En su patriótico intento por crear un rival romano en la épica de los griegos, cuando escribió la *Eneida*, Virgilio consideró necesario inventar una mitología antigua casi entera en tomo al héroe Eneas, el hijo de Afrodita, que sobrevivió a la caída de Troya y cuyos descendientes fundaron Roma. Después de Virgilio, esta «literatura épica» demostró ser la forma más eficaz de reescribir la historia y adquirir ancestros famosos. Al adquirir ancestros troyanos, los romanos se inventaron una excusa moral para la conquista de Grecia y la asimilación del Imperio Helénico. Además, al adquirir a Afrodita como su divino antepasado, Julio César pudo establecer su «divino derecho» a convertirse en el emperador de Roma.

Lo mismo sucede con la *Historia de los reyes de Inglaterra* de Geoffrey de Monmouth, en la cual el bisnieto de Eneas, Bruto, aparece como fundador de Britania y, a través de su descendiente Enrique I, heredero legítimo del Imperio Romano. Una revisión parecida de la historia está detrás de las *Canciones de gesta*, de *La reina de*

las hadas de Spenser, de *La muerte de Arturo* de Malory y del *Paraíso perdido* de Milton. En el siglo XIX, la demanda popular de mitos nacionales, reales o imaginarios, acabó en el frenesí de la literatura de «reconstrucción»: las *Baladas de la frontera* de Scott, los *Cuentos de hadas* de los Grimm, los *Idilios del rey*, de Tennyson, *El anillo de los nibelungos* de Wagner, y el *Kalevala* de Lonnrot, en Finlandia. Tolkien consiguió crear «una leyenda heroica en el límite entre el cuento de hadas y la historia». Se puede decir que a través del poder de su imaginación, Tolkien ha reinventado, lo más humanamente posible, la «verdadera tradición» de sus antiguos ancestros ingleses, dando lugar a un corpus literario tan celebrado como ninguna otra mitología nacional.



Dioses y deidades

La música de la Creación

J. R. R. Tolkien explicó una vez cómo el vasto ciclo de sus historias empieza con «un mito cosmológico: la música de los Ainur», en la cual un ser supremo y su hueste de ángeles cantan el mundo antes de su existencia. Dios es conocido, en el mundo de Tolkien, como Eru, el Único, o Ilúvatar, en el lenguaje de los elfos. Es un ser omnisciente que vive solo en el Vacío. Aquellos poderes angélicos, los Ainur, explica Tolkien, debían ser reconocidos como: «Seres del mismo nivel de belleza, poder y majestad que el "dios" de la mitología más excelsa».

El sonido de los anfitriones de los cielos condujo a la entidad visible de las «Esferas del Mundo». Por último, el sonido y la visión se materializaron por orden y palabra de Eru: «¡Eä!, el Mundo que Es» (casualmente, Eru tiene antecedentes en la mitología griega, donde el dios del amor es Eros y el dios de la discordia es Eris). Por otra parte, Ea es el dios de la creación en la mitología babilonia.

En el mundo de Tolkien, la música es el principio organizador de toda la creación. La concepción mística del mundo de Tolkien es la manifestación de una gran composición musical, una especie de cosmos musical que a su vez es un sistema eternamente armonioso creado por una Suprema Inteligencia. También presupone que codificada con la «Gran Música» y las «Esferas del Mundo» está todo lo que era, es y será, incluyendo el destino de cada hombre y de todo lo que vive en la creación.

En esto, Tolkien no fue tan imaginativo como consistente con una vieja tradición metafísica. La «Gran Música» de Tolkien tiene su precedente histórico en la «Música de las Esferas», el argumento más viejo y persistente en la intelectualidad europea.

La Música de las Esferas es un sistema tonal y numérico que lo engloba todo, le da una estructura lógica al universo y le proporciona la estructura metafísica necesaria para muchas de las religiones más importantes, el cristianismo y el islam, el budismo y el hinduismo.

En muchas civilizaciones antiguas, el estudio de la música era considerado la principal forma de comprender el universo. Es propio de todos los seres humanos reconocer notas armoniosas. En el sonido de una octava (dos «do» sucesivos en la escala musical) hay un acontecimiento abstracto, matemático, que se asocia con una percepción sensorial física. Sin entrenamiento intelectual, sin intervención de pensamientos, imágenes o conceptos, reconocemos inmediatamente la repetición del tono inicial de la octava. Es la misma nota, pero diferente. Tiene un nivel distinto. Nuestra respuesta intuitiva y emocional hacia el sonido coincide con un sistema intelectual abstracto de medición.

La clave más importante de la percepción de la armonía es que es el único momento del mundo que conocemos en que el plano físico y el intelectual se unen. El filósofo racionalista de la Ilustración Wilhelm von Leibniz (1646-1716) estableció dos mil años después su descubrimiento: «La música es la aritmética inconsciente de un alma que no sabe que está calculando». La codificación de la aritmética básica de la música por la hermandad de los pitagóricos en la antigua Grecia era el principio de la verdad de la ciencia. Por primera vez, el hombre descubre que la verdad universal podía ser explicada por medio de una investigación sistemática y el uso de símbolos basados en la lógica, como los encontrados en las matemáticas.

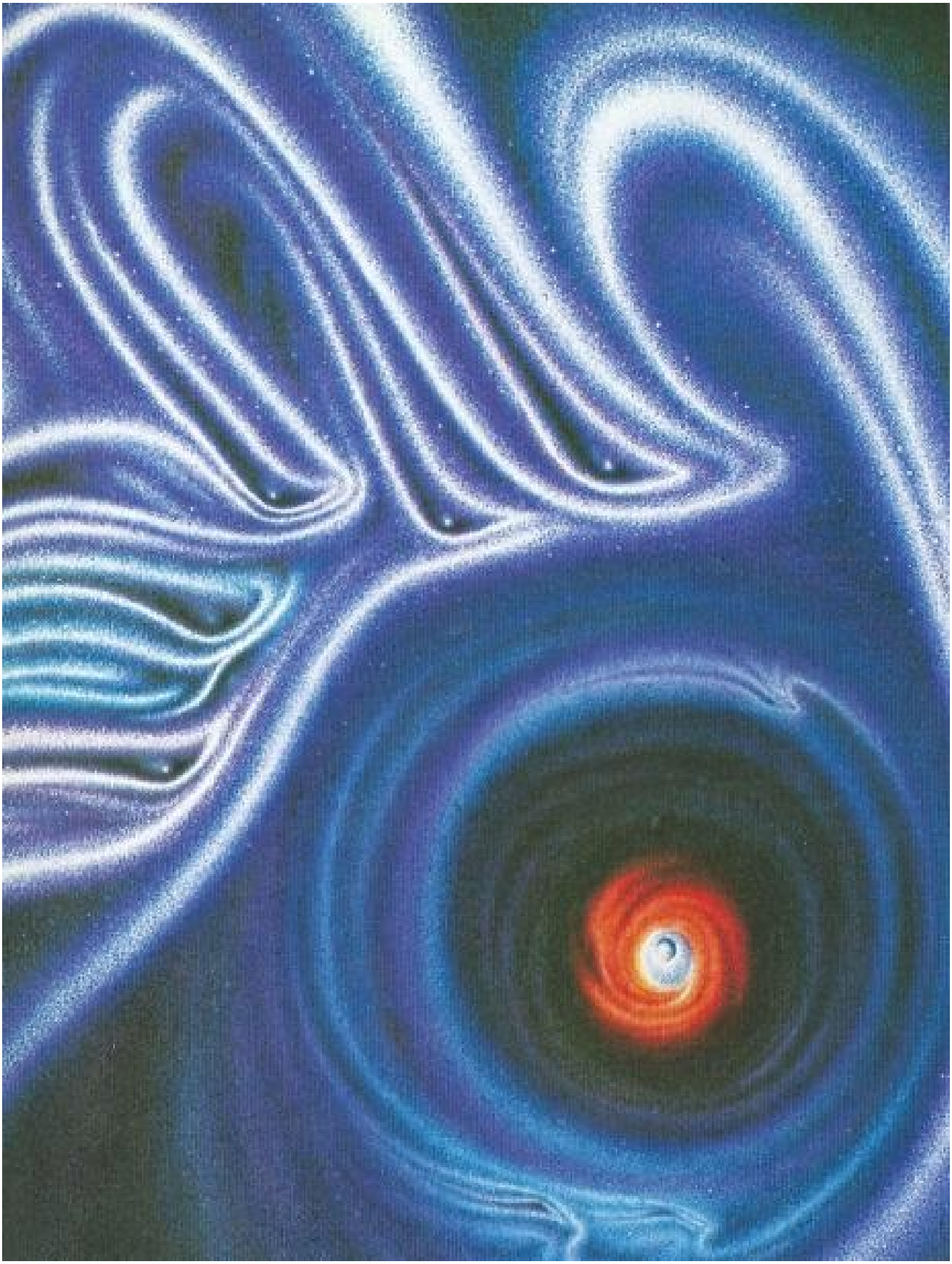


Imagen 21 — En un principio, los grandes espíritus llamados Ainur fueron engendrados por Eru, el Único, al crear una Gran Música, a partir de la cual se produjo la visión de un globo de luz en el Vacio.

Imagen p. 22 — La música de los Ainur. Los Ainur eran espíritus individuales cuyas canciones trajeron a la existencia a Arda, la Tierra, en el principio de los tiempos.

Así, el hombre interior y el cosmos podían ser unidos a través del universo de la música. La mente de un hombre puede contar la estructura del universo, y esto llevó a Platón a la concepción de un «alma del mundo» basada en la estructura músico-aritmética de la octava. Esta conclusión filosóficamente creíble fue más tarde transferida a la creencia absoluta en un universo musical basado en principios matemáticos de armonía. Y éste fue el principio de la cuasi ciencia de la astrología.

Se creía que la estabilidad y existencia del universo dependían de la armonía: un espíritu sensible que existía entre el mundo físico, el alma humana y el espíritu cósmico. Como consecuencia, se creía que había tres tipos de música. La primera era la música *instrumentalis*: la música matemáticamente precisa de las voces y los instrumentos. La segunda era la *música humana*: la música verdaderamente ascética y tan solo fisiológica del organismo humano. La tercera era la *música mundana*, la música completamente mística del universo físico. Estos tres tipos de música, coordinadas, daban lugar al sistema de creencias definido como Música de las Esferas.

Basando su mito de la Creación en la «Música de los Ainur», Tolkien había colocado su cosmos en una tradición filosófica que era consecuente con su fe. La Música de las Esferas no sólo superaba la transición de la filosofía pagana a la fe cristiana, sino que se convertía en una de las más poderosas doctrinas de la historia de la Iglesia.

Los dioses paganos antiguos y los Valar

En la adaptación de Tolkien de la Música de las Esferas y especialmente en su panteón de los «dioses» valarianos, continúa con su tradición. En la Música de las Esferas hay siete esferas de cristal, cada una gobernada por el temperamento de un

dios particular, y cada una relacionada con las demás como las notas de una escala musical. En Tolkien encontramos siete Valar, cada uno de los cuales controla un elemento como el aire, el agua o el fuego, y cada uno con un temperamento relacionado que ha sido predeterminado por su parte en la Gran Música. Dentro del mundo existente, cada uno debe trabajar en concierto y armonía con los demás.

En este sistema, la estructura musical y aritmética de la octava es reflejada en el universo tísico: el sol, la luna, y los cinco planetas visibles son siete notas, mientras la esfera inamovible de las estrellas fijas completa la octava. Y cada una tiene un profundo efecto en el destino del hombre y de todas las criaturas vivas. Este universo está afinado con precisión (y matemáticamente) como la lira de siete cuerdas de Apolo, salvo que en este caso las cuerdas son esferas de cristal, una dentro de la otra. Cada estera vibra con un tono musical y cada una es gobernada por emociones y poderes de los genios de esa esfera: Diana la Luna, Apolo el Sol, Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno. Se cree que el temperamento humano puede verse directamente afectado, y su comportamiento se vuelve mercurial, saturnino, jovial, etcétera. En algunas culturas, los ángeles o los santos gobiernan esas esferas, pero el principio es el mismo. El destino humano está predeterminado y gobernado por las estrellas. El hombre sensato debe tener cuidado de permanecer «en armonía, con el universo». Ésta es una de las bases de toda la astrología, antigua y moderna.

Hay también siete Valier, el homólogo femenino de 1os Valar, que dobla el número de intervalos musicales entre las Esferas del Mundo. Esto concuerda exactamente con la adaptación del sistema de catorce semitonos conocido como escala de Pitágoras.

Con Eru y los Ainur, Tolkien nos ha dado entidades comparables a los bíblicos Jehová (o el hebraico Yahvé) y su séquito de ángeles. Una vez creadas las Esferas del Mundo y aparecidos los Valar y los Maiar, estas entidades toman formas físicas comparables a los dioses y semidioses de las mitologías griega, germánica y escandinava. Estos poderes fueron muy necesarios cuando entraron en las Esferas del Mundo y tomaron formas visibles y dominios. Al darle responsabilidades individuales a cada Vala sobre diferentes reinos: el mar, las montañas, etcétera, Tolkien continúa acercándonos al panteón de las otras deidades mitológicas. Como aquellos dioses, éstos también son capaces de adoptar diferentes formas: dios, elfo, hombre o bestia. En las primeras edades, los Valar y los Maiar eran los poderes de la Tierra que dieron forma al mundo, en un periodo de la historia en que las fuerzas de la naturaleza determinaban la evolución geológica.

Muchos aspectos de la historia y la mitología de Tolkien son comparables en cuanto al carácter de sus personajes con la mitología de la Europa céltica y germánica del norte. En su aspecto divino, los Valar tienen, en cambio, mucho más en común con el panteón grecorromano de dioses del Olimpo. El Alto Rey de los Valar de Tolkien, Manwë, se sienta en su trono en la montaña más alta del mundo. Le está consagrada el águila y sus ojos destellan intensamente azules. Es muy parecido al

dios griego Zeus —llamado Júpiter en Roma— el rey de los dioses, que gobierna desde su trono en el templo del Olimpo, la montaña más alta del mundo. El águila también está consagrada a Zeus, el feroz barbado de ojos azules, dios de las tormentas y el trueno.

Hermanos menos poderosos de Manwë: Ulmo, Señor del Océano, y Mandos, Señor del Destino, tienen contrapartidas directas en la mitología greco-romana. Ulmo comparte muchas de sus características con Poseidón, el dios griego del mar, a quien los romanos llaman Neptuno. Ambos eran gigantes, señores barbados del mar que conducían espumosas cuadrigas marinas tirados por caballos de mar en la cresta de grandes olas. Mandos guarda muchas características con Hades, el dios griego de la muerte, a quien los romanos llamaron Plutón. Ambos eran gobernantes despiadados del mundo subterráneo y guardianes de las casas de la muerte, y ambos conocían del mismo modo el destino de mortales e inmortales.

Imagen p. 24 — Aulë el herrero, uno de los Valar, tenía su equivalente en el panteón de las antiguas Grecia y Roma. Aulë es comparable al dios romano Vulcano ya que su elemento es la Tierra, y es señor de todos los trabajos con metal piedras preciosas

Entre las diosas está Yavanna, Reina de la Tierra y Dadora de Frutos, y su joven hermana Vina, Reina de las Flores. Ambas diosas tienen paralelos en el panteón grecorromano. La madre de la tierra y diosa de las cosechas griega es Deméter, a quien los romanos llaman Ceres, mientras su hija es la diosa de la primavera, Perséfone, a quien los romanos llaman Proserpina.

La contrapartida del dios valariano de Tolkien, Aulë el Herrero, es el dios griego Hefesto, el romano Vulcano. Ambos eran capaces de forjar maravillas desconocidas de los metales y los elementos de la Tierra. Ambos eran herreros sobrenaturales, armeros y joyeros. Otras divinidades comparables a los dioses griegos eran Tulkas el Fuerte, que comparte muchas características con el griego Heracles (el romano Hércules) y Oromë el Cazador, que guarda cierto parecido con el dios griego celeste Orion el Cazador.

Árboles de plata y oro

De este modo, Tolkien elabora su hermosa y musical metáfora de la Creación, y su panteón de dioses. A partir de ahí, establece la manera en que el mundo se dividirá en día y noche. El mundo mitológico ofrece una serie de posibilidades. El griego Helios conduce un carro a través del cielo, tirado por siete caballos blancos como las nubes. El nórdico Sunna, en lucha constante con el lobo Fenris, símbolo del eclipse y la oscuridad, era llevado de este a oeste por tres caballos. En la religión egipcia, el dios sol Ra era la deidad suprema. Sorprendentemente, sin embargo, Tolkien no añadió un dios Sol a su panteón. En su lugar, con una concepción superior del suyo propio, su mundo fue inicialmente iluminado por dos lámparas míticas elevadas sobre pilares por el poder conjunto de los Valar. Los pilares estaban situados en el norte y el sur de la Tierra Media, y permanecieron durante cinco mil años antes de su destrucción. Esa catástrofe llevó al paraíso terrestre de los Valar a su final: entonces se retiraron a su mundo inmortal más allá del mar Occidental.

En tu nuevo hogar paradisíaco, los dos pilares fueron reemplazados por dos árboles gigantescos, llevados a la existencia por las canciones de Yavanna, diosa de la tierra. Uno, Telperion, era de plata, el otro, Laurelin, era de oro. La luz que derramaban era equiparable a la del sol y la luna. De nuevo, un producto de la propia imaginación de Tolkien. Los árboles son muy conocidos en la mitología, pero no precisamente por realizar una función como ésta. En las leyendas nórdicas tenemos a Yggdrasil, el Arbol Mundo, un fresno cuyas raíces y ramas sujetan la tierra, el cielo y el infierno juntos. Los celtas utilizan diversos árboles, y les atribuyen propiedades especiales a algunos, especialmente al tejo, el avellano y el manzano. W. B. Yeats combinó la tradición celta con el jardín griego de las Hespérides en *La canción de las andanzas de Ængus*, a la que

pertenecen estos versos:

«… arrancar hasta el final de los tiempos
Las manzanas plateadas de la luna,
Las manzanas doradas del sol.»

En el jardín del Edén hebraico había también dos árboles, en esta caso de una naturaleza fatídica: el árbol de la vida y el árbol de conocimiento. Pero los árboles dadores de luz de Tolkien son únicos, sirven para recordarnos que os árboles juegan un importante papel en nuestras vidas. Su sensibilidad hacia los árboles se mostrará de nuevo en la discusión entre los ents y los huorns.

Más tarde en la Tierra Media, cuando los elementos divinos retroceden y empieza la edad de los hombres, reconocemos la cosmología que nos es familiar actualmente: el sol y la luna siguen su curso normal. Se mencionan una o dos estrellas y algún planeta: Borgil, el planeta rojo, y Menelvagor el Cazador, presumiblemente Orión. Curiosamente, la luna es masculina, como en alemán, donde se dice «der Mond», y así era en antiguo inglés.

Aunque hay muchas conexiones, unas veces conscientes y otras inconscientes, directas e indirectas, entre el mundo de Tolkien y las culturas y leyendas de civilizaciones reales del pasado —y sería fascinante explorar este tema— no deberíamos perder de vista el hecho de que lo que realmente importa es cómo el autor las combina en un sistema con su propia coherencia interna y su realidad. La gran atracción del mundo de *El Silmarillion* y *El Señor de los Anillos* no se debe a los inmensos conocimientos de Tolkien o a su dominio de las lenguas, sino a su genio creativo a la hora de construir un universo armonioso y comprensible, que ha sido creado (en su mayor parte) y formado (en su totalidad) por su propia imaginación. Sin este poder de combinación, su mundo parecería un conjunto poco convincente de elementos obtenidos de aquí y de allá, y su narrativa perdería las bases de su propia realidad. El hecho es que Tolkien ha conseguido un éxito remarcable creando un universo cuyo parecido con el nuestro, en sus paisajes y sus tradiciones, hace que sea más atractivo para el lector.

Águilas y emisarios

Águilas divinas y emperadores

Las Grandes Águilas de la Tierra Media eran los emisarios de Manwë, Señor del Viento. En los mitos indoeuropeos, encontraremos que, en caso de que el rey de los dioses sea también el dios de la tormenta, el águila es considerada el rey de los

pájaros. Esto también es aplicable a los gobernantes terrenos. Cuando Augusto César se hizo emperador de Roma, el águila imperial fue símbolo exclusivo de Júpiter, el rey de los dioses, y del emperador. El águila se convirtió en el estandarte del emperador romano, de las legiones imperiales y del Gobierno Imperial. El águila imperial fue también adoptada por el zar de Rusia, el káiser de Alemania, el emperador austro-húngaro y el autoproclamado emperador de Francia, Napoleón.

Pájaros del trueno y valkirias

Las Grandes Águilas de la Tierra Media no tienen un papel predominante en la narrativa de Tolkien, pero su intervención es casi siempre crucial, y siempre son reclamadas por alguien en situaciones desesperadas, con frecuencia cuando se necesita un rescate de algún lugar inaccesible. Se tiene la sensación de que, incluso aunque no se hallen físicamente presentes en gran parte de la historia, el espíritu de estas grandes águilas se siente por todas partes y permite resistir hasta el último instante.

Entre los indios norteamericanos, el águila es un espíritu heraldo muy poderoso, admirado por su rapidez, fortaleza y coraje. Se cree que sus poderes causan las tormentas y las nubes de lluvia. Muchos mitos amerindios hablan de una criatura cuyo espíritu es en parte trueno, en parte, águila. Contemplan al mismo tiempo el poder espiritual y la existencia física del ave. Así es el pájaro del trueno, su mirada es el relámpago y sus aleteos el trueno. Vuela por donde le gusta y aniquila lo que se le antoja.

Entre las historias de los pueblos escandinavo y germánico, el papel del águila es un poco más complejo, pues el rey de los dioses era Odín, dios de magos y de faeneros. Sus compañías animales eran el cuervo y el lobo. No el águila, asociada con Thor, el dios del trueno. En la cosmogonía nórdica, la estructura central del universo era Yggdrasil, el Árbol Mundo. En la rama más alta de Yggdrasil se halla un águila «símbolo de la soberanía de Odín sobre los Nueve Mundos».

Odín tenía emisarios, pero tenían una forma sorprendente: la de unas muchachas sobrenaturales llamadas valquirias. Estas bellas guerreras, ataviadas con brillantes armaduras y cascos de oro, y armadas con las lanzas del destino, eran los ángeles alados de la fortuna y el destino. Cada una elegía a un guerrero caído en combate, actuando como una escudera que lo recogía y lo llevaba a través del Puente del Arco Iris. Su destino inmediato era el Valhala, la vasta sala cubierta de oro de Odín, donde los héroes eran llevados a comer y a beber hasta ser llamados para la Última Batalla del Final de los Tiempos.

Las grandes águilas eran uno más de los diferentes tipos de emisarios del mundo de Tolkien, Algunos de los Valar tenían sus propias criaturas asociadas, y muchos otros emisarios moraban en el bosque y bajo las colinas, cerca de los ríos y en

cadenas montañosas. En *El Señor de los Anillos*, los emisarios más importantes eran los Istari, los magos. Su propósito era inspirar a los espíritus en el cumplimiento de su destino. Como las valquirias, las grandes águilas actuaban a veces como los vehículos del destino, un entrometido *deus ex machina*.

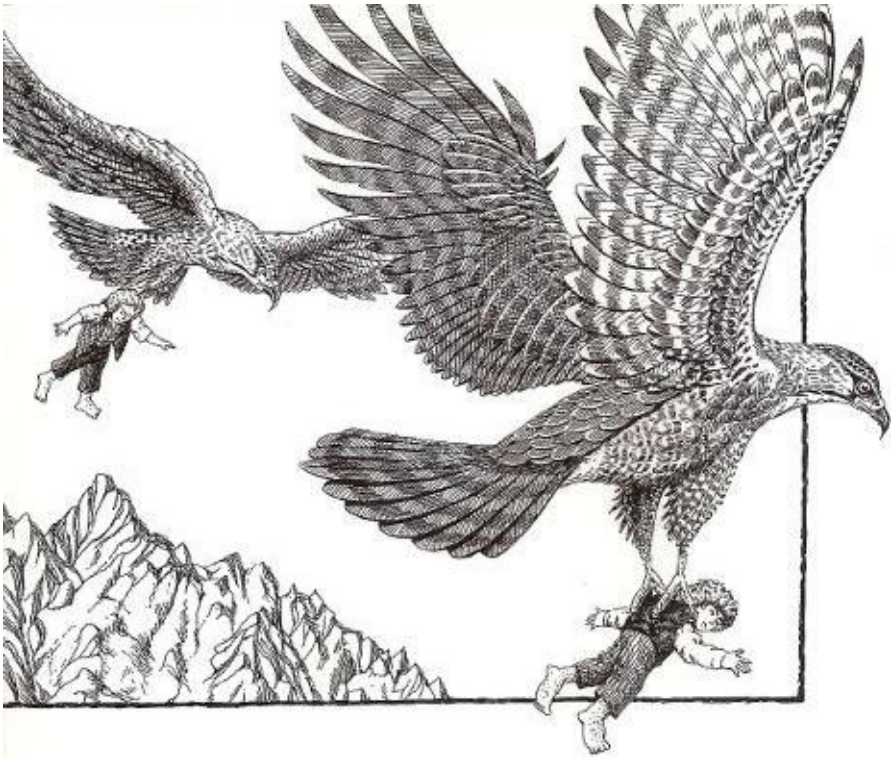
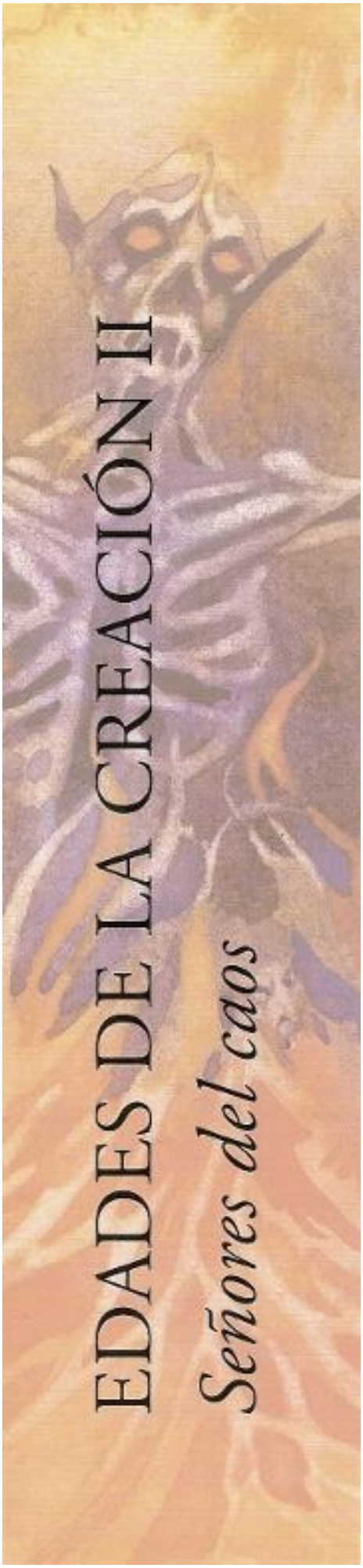


Imagen p. 27 — Una vez completada su tarea y destruido el Anillo, los hobbits San Gamyi y Frodo Bolsón yacen exhaustos a los pies del Monte del Destino, rodeados por todas pana por el fuego y la devastación, justo a tiempo. Gwaihir, el Señor del Viento de las Águilas de la Tierra Media, y Meneldor el Veloz descienden y llevan a los hobbits a la salvación.



Morgoth — El Señor Oscuro

En las historias de la Tierra Media, sólo hay dos tiranos con voluntad de hierro que asuman el título de «Señor de la Oscuridad» y reúnan todas las fuerzas demoníacas en una alianza única. En *El Señor de los Anillos* este tirano se manifiesta en el fiero Ojo del Mal de Sauron el Nigromante. Por su maestría en el fuego oscuro, Sauron se convirtió en Señor de los Anillos y Señor Oscuro de la Tierra Media. Sin embargo, el mayor y más grande Señor de la Oscuridad tuvo el rango más alto de los poderes angélicos, el de aquellos cuya música formó el mundo. Hablamos de Melkor, «El que se alza en el poder», el Vala Rebelde y Primer Señor Oscuro.

En el mundo aún no cristiano de Tolkien, Melkor tiene paralelismos con Lucifer, el arcángel caído, que personifica el principio del mal. Pero en este caso la imaginación de Tolkien se aparta de su propia línea. Todavía no hay humanos a los que Melkor pueda seducir o corromper. La sutileza teológica y las dificultades del pecado mortal original son sabiamente evitadas. En su lugar existe una fuerza negativa, que trata de deshacer todo lo que está bien hecho. Sus «creaciones» son cosas deformes, no seres verdaderos, sino espantosas parodias de elfos y enanos.

El mal en el mundo de Tolkien es una elección personal. Aprovechando la libertad entregada a seres de cualquier inteligencia y poder, Melkor elige rebelarse y oponerse. Una vez hecha la elección, lo demás viene solo. Escapar del mal es difícil si no imposible: ninguno de los más importantes desalmados de Tolkien muestra el menor signo de arrepentimiento. Al contrario, siempre resulta fácil para una buena persona caer, como Boromir de Gondor, que elige tomar el Anillo de Frodo, por buenos motivos. Padece la misma debilidad que Melkor, el orgullo que impide valorar las cosas, y

contemplar la realidad desde la perspectiva correcta.

Actuando como el poder angélico caído que provoca una guerra entre «el cielo y el infierno», Melkor-Morgoth se parece mucho a Lucifer-Satanás, el ángel caído de la tradición judeocristiana. Por su uso del lenguaje bíblico y sus descripciones de las batallas entre las fuerzas del «cielo y el infierno», el magnífico ángel rebelde de John Milton, el Satanás de *Paraíso perdido*, tiene mucho en común con Morgoth y sus muchas guerras con los Valar, los poderes angélicos de Arda. En la cosmogonía de los antiguos griegos, los titanes de la tierra se enfrentaron a los dioses en numerosas batallas, y, en este conflicto, las montañas se alzaron y se hundieron en el mar. Al final, las fuerzas titánicas de la tierra fueron derrotadas y forzadas a volver al mundo subterráneo, como sucede durante las guerras de los Valar.

¿Por qué había de prohibirse a los Ainur componer su propia música y crear vida y mundos propios? De esto se quejaba Melkor, que quería liberarse de la tiranía sobre su espíritu y sus creaciones, como Lucifer cuando proclama su desafío a Jehová en *Paraíso perdido*.

Fue Lucifer, el «Portador de luz», quien cayó desde su lugar en el cielo al abismo para convertirse en el infernal Satanás, «Príncipe del Mundo». De manera similar, la caída de Melkor acaba con la creación de su propio reino en los abrasadores abismos y cavernas de Angband («la prisión de hierro») satánica de Morgoth el Enemigo. Ambos presentaron fuerte desafíos, aduciendo que deberían «gobernar en el infierno tanto como servir en el cielo». Podrimos llegar a admirar a estos ángeles rebeldes de creer que su desafío era en nombre de la libertad; en cambio, ambos mienten. Sus rebeliones están provocadas únicamente por la envidia y el deseo de usurpar el lugar del tirano. Nunca ha habido dos tiranos más naturales que Morgoth y Satanás.

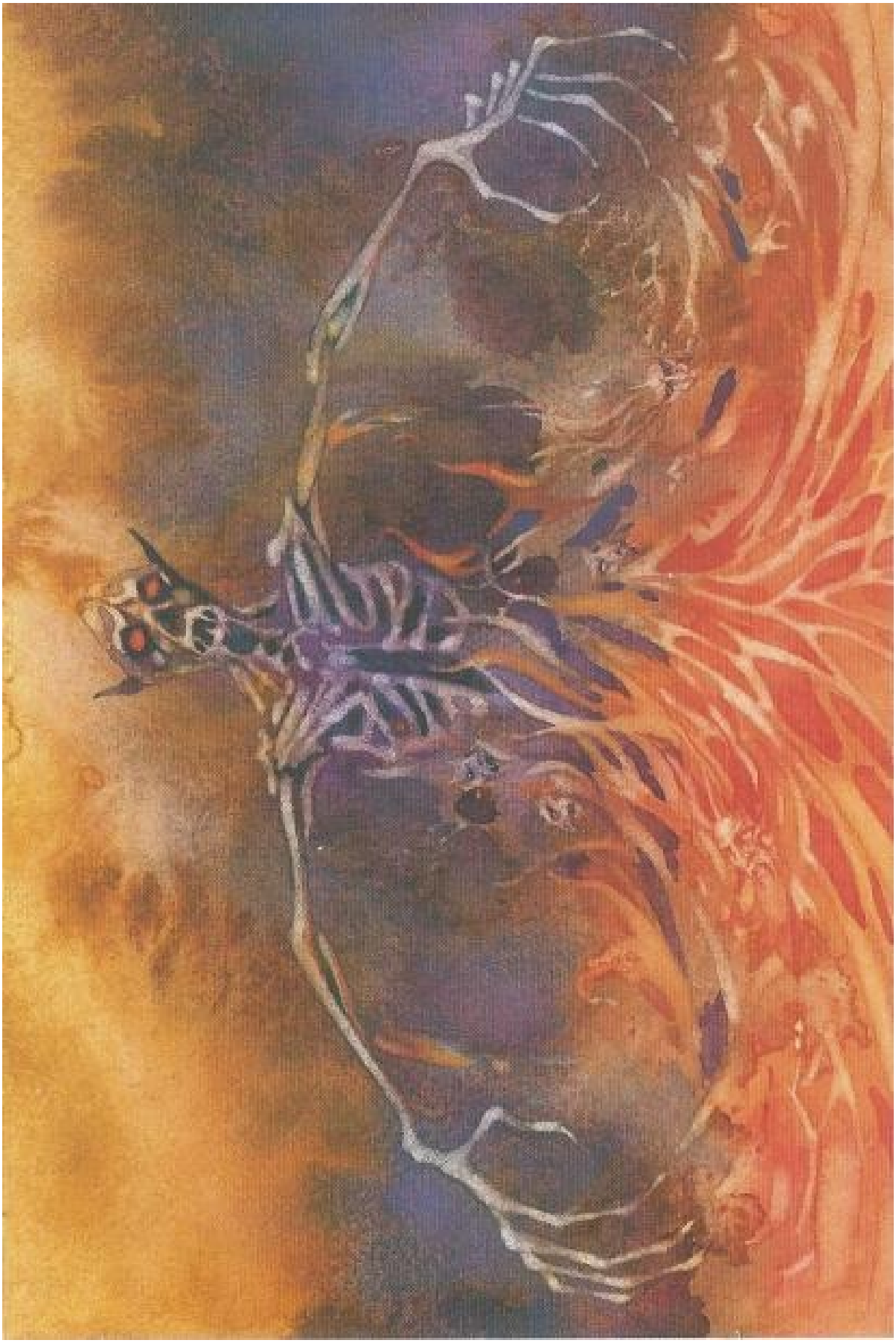


Imagen p. 29 — En *Paraíso Perdido* de Milton, Satanás emerge de un lago de fuego. Es un despiadado y magnifico antihéroe, muy parecido a Melkor, el Vala caído del mundo Tolkiano de Arda.

El modelo de Morgoth puede ser encontrado también en los cuentos de los antiguos godos, germanos, anglosajones o noruegos, donde hay gigantes parecidos

que acaban derrocando a los dioses y llevan el mundo a un cataclismo final conocido como Ragnarok o Gotterdammerung. Melkor-Morgoth puede ser visto como el aspecto más negativo de Odín, rey de los dioses, y Loki, rey de los gigantes. Loki el embaucador era la personificación de la Discordia y el Caos. Odín era rey de los dioses, y en algunos aspectos, es comparable a los dos dioses olímpicos Zeus y Hermes. Odín tiene un aspecto espantoso, relacionado con el nombre élfico «Morgoth», que significa «Enemigo Oscuro», que nos lleva al «Godo Negro», a quien Tolkien llamaba Odín el Godo, el Nigromante, «El más glotón de los cuervos», el «Dios de los ahorcados».

Los acontecimientos que siguieron a la caída de Melkor tampoco resisten la comparación con las primeras historias de la mitología griega. Aquí, el Caos da lugar a dos divisiones: Urano, el cielo, y Gea, la tierra. Gea da nacimiento a los siete titanes y sus esposas, pero Urano los lanza a todos al Tártaro. Hasta que el séptimo titán, conocido como Cronos o el Tiempo, se rebela y acaba con la tiranía de Urano sobre la tierra castrando a la deidad con una hoz. Y así, con un rápido golpe de efecto, el Tiempo empieza a gobernar sobre la tierra. Mortales e inmortales son iguales, dentro de las Esferas del Mundo, donde gobierna el terror de la cadenciosa hoz del tiempo. De ella, más pronto o más tarde, no hay escape. El destino de todos está contenido dentro de su cadencia, e incluso Cronos fue derrocado con el tiempo.

De manera parecida, después de que Melkor fuera derrocado, el tiempo sigue gobernando sobre el mundo hasta que el motivo de la hoz se repite. Y en lo alto del norte, como un desafío a Melkor, Varda, la Reina de las Estrellas, se coloca una corona de siete poderosas estrellas en rotación, Valacirca, la «Hoz de los Valar» y una señal del Destino. El conflicto no será tolerado mucho tiempo, pues la Gran Música era el orden del universo. Desentonar con la Música era desentonar con la Naturaleza. Y todas las cosas tienen su sitio asignado en el sistema. En tiempos históricos, esta estructura y la filosofía consiguiente pertenecían a la Música de las Esferas, codificada en la «Gran Cadena de la Existencia». Algunos, como el Satanás de Milton y el Melkor de Tolkien, opinan que la Gran Cadena de la Existencia es la cadena de la esclavitud.

Imagen p. 31 — Una vez Melkor asume su permanente forma maligna será conocido como Morgoth, el «Enemigo Oscuro del Mundo». Su rostro estaba maltrecho y contraído de rabia, y llevaba una robusta armadura negra.

Sauron - El Señor del Anillo

En *El Anillo de Morgoth*, J. R. R. Tolkien y su editor Christopher Tolkien intentaron diferenciar entre los dos Señores Oscuros, y definieron dos clases de maldad: dominación y destrucción. La maldad de Sauron, el Señor de los Anillos, era más débil en su poder absoluto, pero estaba más enfocada y era más eficiente. La maldad del Nigromante aplasta la voluntad y abruma la mente de sus enemigos. Su propósito era la dominación. Conquista significa esclavización de la mente y sumisión del espíritu de todos a la tiranía del Señor Oscuro de Mordor. El Maestro del Anillo Único desea convertirse en Eru el Único sobre la Tierra Media. Sin embargo, Sauron carece del poder de conceder a sus criaturas una voluntad independiente. Las criaturas de Sauron, como los Espectros del Anillo, tienen inmensos poderes para controlar la mente y la voluntad de sus enemigos, pero ellos mismos son esclavos de Sauron en todos sus actos, y apenas existen excepto como fantasmas terroríficos; extensiones letales del deseo imperecedero del Señor de los Anillos de esclavizar toda vida.

Imagen p. 32 — El dios Odín de la mitología escandinava es una fuente de inspiración para Sauron, el Señor del Anillo de Tolkien. Odín también blande un anillo de poder, llamado Draupnir, que le da dominio sobre los portadores de anillos menores de poder.

Hay cierta semejanza entre el barón Frankenstein de Mary Shelley y los malvados hechiceros de Tolkien, como Morgoth, Sauron y Saruman. Este parecido está en su malogrado intento de usurpar la autoridad y el poder de crear vida de Dios-Eru. Esta usurpación de poder sólo puede producir monstruos que son meras imitaciones de la vida. Hay criaturas que por su naturaleza carecen de una conciencia moral y una

voluntad propia. Al final, sólo pueden servir a un señor del mal, aunque incluso el mal puede a veces tener buenos propósitos.

El Señor del Anillo y la mitología

A lo largo de su carrera como escritor, Tolkien empleó el recurso literario de inventarse una «historia prototipo», un «acontecimiento» anterior que ayudaría a explicar los cuentos y leyendas que conocerán los pueblos más adelante. En *El Señor de los Anillos*, intenta crear el arquetípico ciclo de la búsqueda del anillo en la que están basadas todas las demás. La verdad es que, para el personaje de Sauron, el Señor del Anillo, y su búsqueda del Anillo Único, Tolkien se apoya en historias celtas, griegas, germánicas e incluso tibetanas. Sin embargo, las sagas que tienen la asociación más fuerte, y quizás la más cercana a la historia de Sauron, son los mitos y leyendas vikingos, y en particular los relacionados con el supremo dios de los vikingos Odín.

Dios, brujo, guerrero, embaucador, manipulador, nigromante, místico, hechicero y rey, ninguna figura en la mitología está tan cerca de Sauron como Odín. Ambos tienen poder sobre lobos y pájaros, los cuervos en el caso de Odín, la corneja en el de Sauron. El ansia de Odín por el dominio de los Nueve Mundos coincide con el ansia de Sauron por controlar la Tierra Media, Sus intenciones son idénticas: obtener el control de un mágico y todopoderoso anillo: el Anillo Único en el caso de Sauron, Draupnir en el de Odín. Si el Anillo Único combina los talentos de Sauron y del elfo Celebrimbor, el anillo escandinavo era una combinación de las habilidades de los elfos Sindri y Brolc y de toda la sabiduría de Odín. Si el Anillo Único controla todos los otros Anillos de Poder, Draupnir gotea otros ocho anillos cada día noveno, que Odín les da a otros para que gobiernen por él.

Además de los parecidos que encontramos en la fuente del poder de Odín y Sauron, ambas historias están dominadas por su búsqueda del Anillo Único. Sauron pierde el anillo en la guerra contra la Última Alianza de elfos y humanos, y Odín lo pierde en el funeral de su hijo favorito, Balder. Odín coloca en el pecho de Balder el anillo Draupnir cuando éste se quema junto a su barco en el funeral. Como en el caso de Sauron, el poder del Odín disminuye sin el anillo. Como el Anillo Único, Draupnir no puede ser destruido, pero se va con Balder al reino oscuro de Hel, la prisión de la muerte. Y de la misma manera que Sauron envía a sus Jinetes Negros a recuperar el anillo, Odín monta en su corcel de ocho patas Sleipnir con la intención de reclamar Draupnir.

Hay un tercer parecido sorprendente entre Odín y Sauron, y su razón es el ojo solitario. Hemos visto ya como en la Tercera Edad Sauron toma la forma de un fiero ojo maligno. En el canon escandinavo, tenemos a Yggdrasil, el gran fresno conocido como Árbol Mundo, cuyas ramas míticas soportan los Nueve Mundos. Al pie de

Yggdrasil se halla la Fuente de la Sabiduría y es aquí donde, sediento de conocimiento, Odín sacrifica un ojo, y lo hace sin vacilar. Desde entonces, fue siempre el Dios de un Solo Ojo.

Aunque sea el más obvio, Odín no es la única figura mitológica con relevancia en el mito de Sauron, En los mitos celtas, tenemos a Balor, el Ojo del Mal, rey de una monstruosa raza de gigantes deformes que se llaman Formors. Balor tenía dos ojos, pero sólo uno era normal. El otro estaba hinchado, era enorme, y permanecía cerrado porque había sido llenado con algo horrible, poderes mágicos que incineraban virtualmente cualquiera cosa que mirara.

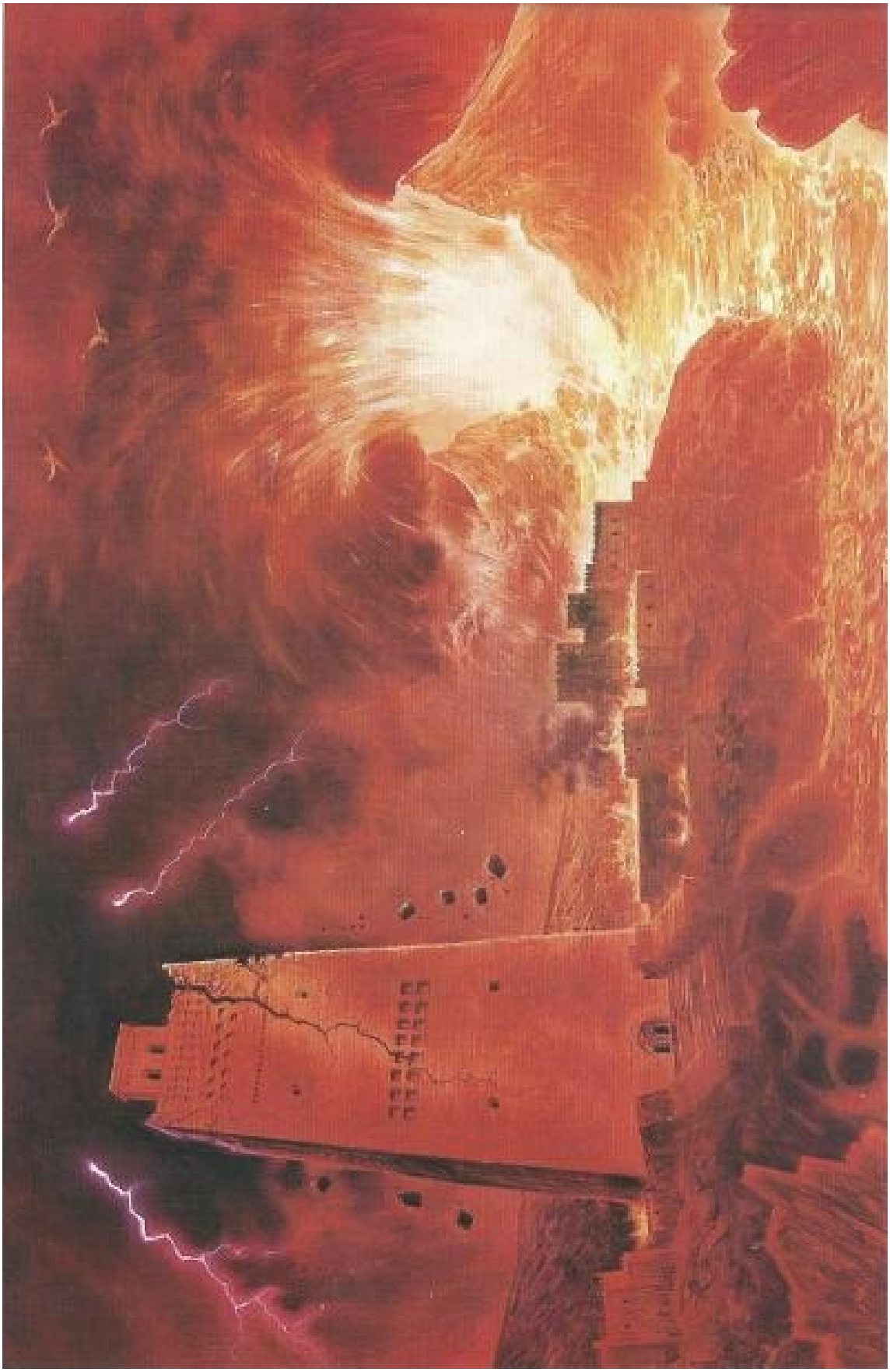


Imagen p. 34 — Como el legendario anillo del brujo tibetano Kurkar, que sólo podía ser destruido por un gran horno, el Anillo del Poder sólo podía ser destruido en las llamas de la Grieta del Destino.

En la epopeya tibetana de Gesar el Ling aparece Kurkar, demonio maligno y rey de Hor. Kurkar tiene un inmenso mandala de hierro, o anillo talismán, del que obtiene el poder, y como el Anillo Único, se considera casi indestructible. Y si el Anillo

Único sólo puede destruirse con el poder volcánico del Monte del Destino, Gesar el Ling manda llamar a sus hermanos sobrenaturales y a una multitud de espíritus para construir un gran horno con «pilas de carbón altas como montañas».

Deberíamos mencionar otros dos importantes mitos. En la aparición de Sauron como Annatar hay algo del titán Prometeo de la Antigua Grecia. Prometeo también tiene las habilidades de un maestro herrero, y como Annatar, que ofrece compartir sus habilidades con los elfos de Eregion, el dios Prometeo las comparte con la especie humana. Esta decisión enfurece a los demás dioses, que por esto atan y esclavizan a Prometeo hasta que Zeus decide romper sus cadenas, y le ordena llevar uno de los eslabones rotos con un fragmento de roca, dando lugar al primer anillo.

Además, en el final de Sauron, hay parecidos con la leyenda alemana de Dietrich von Berne y la Reina de Hielo. Dietrich descubre, en su batalla con Janibas el Nigromante, que el poder de éste le viene de una placa de hierro. Cuando Dietrich levanta la espada y rompe la placa, los glaciares de la montaña se agrietan y hacen pedazos, tronando en gigantescas avalanchas que entierran todo el mal para siempre. El efecto de la destrucción de la placa de hierro sobre las legiones del mal de Janibas iguala el de las legiones de Sauron a consecuencia de la destrucción del Anillo Único.

Balrogs — Regiones de Llamas

Los balrogs y los gigantes de fuego de Muspellsheim

Los más terribles de los espíritus corruptos que se volvieron siervos de Melkor fueron los demonios de fuego Maiar conocidos como «balrogs». De todas las criaturas de Melkor, sólo los dragones de fuego de las Edades del Sol fueron considerados tan grandes en poder. Aunque los balrogs eran conocidos por llevar una maza, un hacha o una espada de fuego, su patrón y arma más terrible era el látigo de múltiples colas de fuego. Los balrogs de Tolkien eran demonios de fuego, salvajes y destructivos, no muy distintos de las Furias, los espíritus enfurecidos, ahítos de venganza que llevaban serpientes por cabellos, portaban antorchas llameantes y usaban látigos para azotar a sus víctimas.

En muchas mitologías hay espíritus malignos de los volcanes que viven como los profundos balrogs en las entrañas de las montañas. El cristianismo medieval sitúa con frecuencia volcanes en los túneles que conectan con el infierno. Para los antiguos griegos y romanos, los volcanes eran los fuegos del dios herrero Hefesto (o Vulcano), en cuyo seno los espíritus salvajes de la tierra y el fuego eran sometidos y esclavizados por los dioses olímpicos y utilizados para los propósitos más rentables de la forja.

Imagen p. 36 — Los balrogs eran monstruos malignos al servicio de Melkor. Vivían en las profundidades ardientes de las montañas, y eran parecidos a los espíritus de Fuego encontrados en las mitologías escandinava y anglosajona.

Tolkien parece estar muy impresionado por los espíritus del fuego encontrados en la mitología escandinava y anglosajona. Midgard era una «tierra de hombres» muy similar a la Tierra Media de Tolkien. El norte de Midgard estaba muy cerca de la tierra de los gigantes de hielo, mientras el sur era una tierra de gigantes de fuego. Esta tierra demoníaca y ardiente era llamada «Muspellsheim». El Muspellsheim que inspira la imaginación de Tolkien en la creación de sus extraordinarios demonios de fuego, los balrogs.

En la mitología escandinava, encontramos que, en los límites de Muspellsheim, había un gigante guardián en cuclillas armado con una gran espada de fuego. Este guardián de las ardientes puertas de Muspellsheim, conocido como Surt, señor del fuego, podría ser una antítesis infernal del arcángel Miguel de la Biblia, con su justa espada de fuego. Siempre alerta, Surt espera el retumbo de Heimdall, el dios de la luz, que sopla Gjall, el cuerno de los dioses, llamando a Odín y a los otros dioses a Ragnarok, o Gotterdammerung. Estamos hablando del apocalipsis, la batalla del fin del mundo, y Heimdall era el gigante guardián del Puente del Arco Iris que cruzaba los cielos en la tierra de los dioses.

Acompañando por el toque del gran cuerno, Surt encabeza, con su espada de fuego, a los hijos de Muspell, que «forman una hueste por sí mismos, y una muy brillante», en la batalla, donde el señor del fuego tiene un duelo con Freyr, dios del sol y de la lluvia, patrón de la generosidad y de la paz. El Puente del Arco Iris es destruido cuando las llamas ardientes de Surt caen desde el cielo. En la conflagración, los dioses, los gigantes y el mundo serán enteramente consumidos por las llamas.

En *El Silmarillion*, al final de la Guerra de las Grandes Joyas, cuando el enviado de Valinor viene de hacer la guerra contra Morgoth en Beleriand, encontramos cierto paralelismo con los detalles narrativos de la batalla escandinava de Ragnarok. La batalla de Tolkien también empieza con el sonido de un cuerno, el Cuerno de Eönwë,

el Heraldo de los Valar. Con su sonido, un demonio ardiente, el balrog Gothmog también se une a la batalla, como Surt en Ragnarok. Y por último, como resultado de la batalla, Morgoth y todos sus siervos, incluyendo muchos de la raza de los balrog, son destruidos, como en la batalla escandinava de la destrucción final del mundo.

La Batalla del Puente del Arco Iris

Las culturas chamánicas de todo el norte de Europa y Asia que usan armas de hierro y acero tienen un dicho: «el brujo y el herrero vienen del mismo nido». Ambos tienen conocimientos alquímicos y el nombre de «maestros del fuego». Sin embargo, la fuente de este fuego lo que determina su naturaleza y propósito. El Anillo Único de Sauron fue forjado en el «fuego oscuro» de Morgoth el Enemigo. Éste le da al Señor del Anillo el dominio de todos los fuegos satánicos sobre la tierra.

Pero Gandalf también empuña el poder del fuego, el celestial fuego de Eru. En el duelo de Gandalf con el balrog, tenemos una batalla entre dos clases de fuego alquímico, el blanco y el oscuro, vívidamente ilustrada. La batalla del mago con el balrog de Moria tiene paralelismos en el mito escandinavo de Ragnarok. En *El Señor de los Anillos*, el balrog de Moria se enfrenta, con su ardiente espada de fuego rojo, a Gandalf el Mago, con su espada de llama blanca y fría, en el estrecho puente de piedra sobre el abismo de Moria. Se trata de una versión abreviada de la titánica lucha entre Surt y Freyr en el Puente del Arco Iris. Ambas batallas empiezan con el sonido del Gran Cuerno, el cuerno escandinavo de los Aesir, soplado por Heimdall, y el Cuerno de Gondor, soplado por Boromir. También, ambas batallas empiezan con un desastre —los dos puentes se caen, y los dos combatientes se precipitan en un rugir de llamas a su destino.

El encuentro entre Gandalf y el balrog es un punto y aparte en más de un aspecto. Literariamente, el puente de piedra colapsa y el mago es arrastrado al abismo. La Comunidad del Anillo se rompe por la pérdida de su guía y mentor. Sus amigos asumen que la vida del mago se ha acabado. Y la cuestión es que han llegado a un punto desde el que no hay retorno. Desde ahora, sólo pueden seguir adelante. Es un buen ejemplo del arte de Tolkien como narrador de historias: eliminar (aparentemente) al personaje clave en el medio de la acción es una atrevida apuesta. También clarifica la dimensión moral moderna del mundo de Tolkien, separado de las grandes épicas narrativas de los primeros tiempos. En *La Ilíada*, cuando Héctor es matado por Aquiles, es como una predicción del destino de Troya. El asesinato de Sigfrido en *El anillo de los nibelungos* presagia la calamidad que acontecerá sobre todos los nibelungos. Pero la eliminación del sobrenatural Gandalf representa una oportunidad para los humanos. Elfos, enanos y hobbits ponen en práctica su entereza y su coraje y se salvan a sí mismos de una situación aparentemente sin esperanzas.

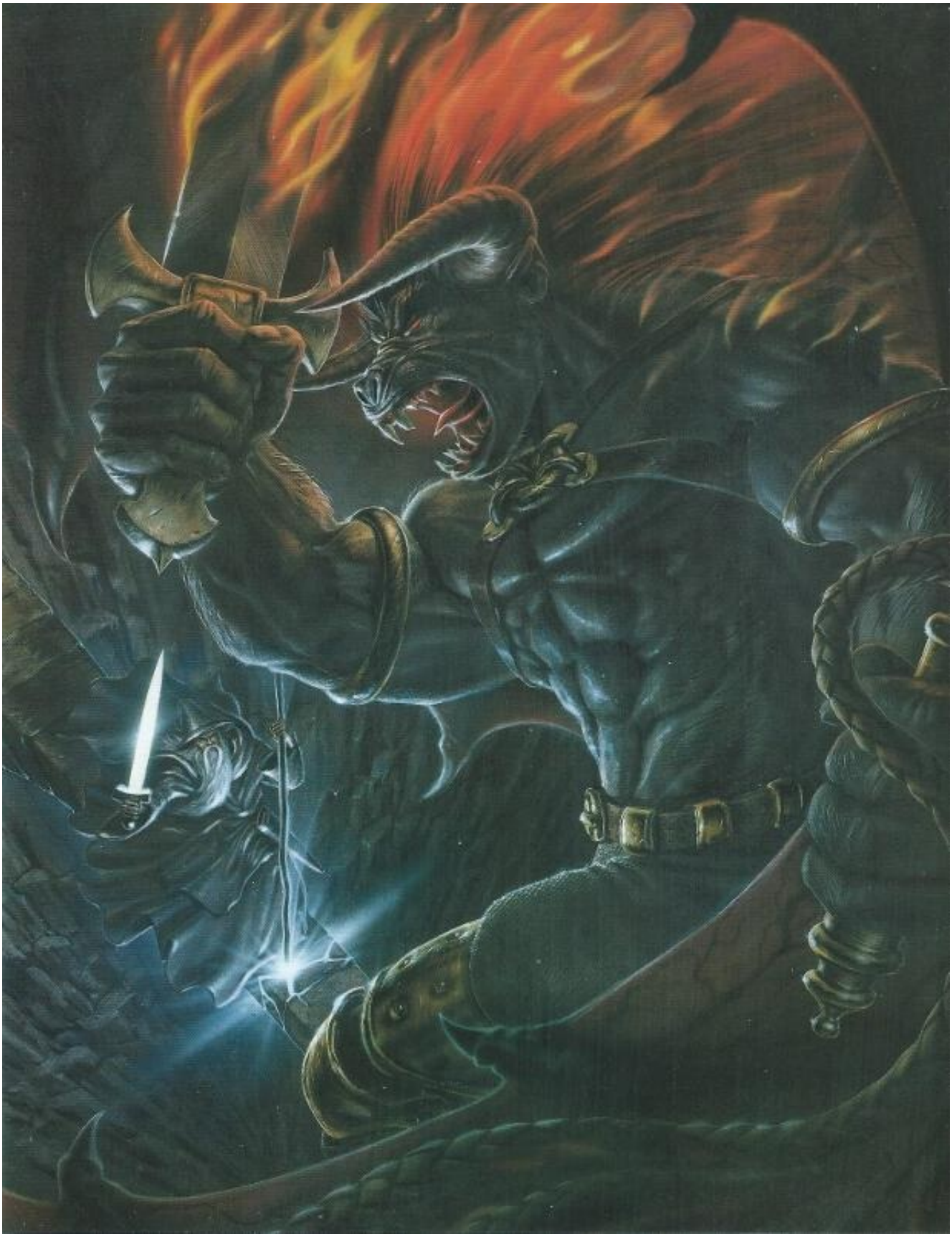


Imagen p. 39 — El mago Gandalf planta cara a su poderoso enemigo, el balrog de Moría, en el puente de Khazad-dûm, en una lucha muy parecida a la que se da entre Surt y Freyr en el Puente del Arco Iris, en la batalla culminante del final de los tiempos de la mitología escandinava.

Grandes arañas — Regiones de oscuridad

La No-Luz de Ungoliant

No resulta fácil crear algo tan profundamente desagradable como la Gran Araña Ungoliant de J. R. R. Tolkien. Representa algo más que el simple horror físico de los arácnidos gigantescos y antinaturales, tramando maldades peores que el asesinato. Algo que podría ser descrito como informe y en movimiento, una especie de agujeros negros conscientes. Ungoliant encarna todos los pecados mortales en uno, con un poco más de maldad. En esta criatura, Tolkien descubre un horror oscuro en la sustancia denominada No-Luz. Tenemos una cuidadosa descripción de la araña, y quesea una hembra hace que sea mucho más espantosa y chocante. Es difícil imaginar la reproducción de esta criatura, que conlleva la producción de más No-Luz, de esa especie de agujeros negros que podrían considerarse una especie de No-nacidos. Si Ungoliant no tuvo ningún tipo de nacimiento, fue porque en principio era un corrompido espíritu Maia, una manifestación del malvado espíritu de Morgoth creciendo separado de sí mismo en el frío y la oscuridad. En Ungoliant, Morgoth da rienda suelta a elementos más allá de la maldad y de la oscuridad.

Imagen p. 40 — Ungoliant, junto con Melkor, destruye los Árboles de los Valar en las Tierras Imperecederas y consume su luz.

Kali — destructora del mundo

Quizás sólo en el subcontinente indio haya una creación mitológica parecida a Ungoliant. Se trata de un ser de ocho brazos conocido como Kali la Negra, la diosa hindú de la destrucción, que también toma otros nombres y otras formas, pero que en su forma de ocho brazos conocida como la Negra ha sido vista bailando sobre el cuerpo masacrado de su amante. El culto más notable a Kali la Negra era el de los *thugees* o «estranguladores» que, con una cuerda o un cable trenzado, agarrotaban o estrangulaban a sus víctimas y santificaban los actos del asesinato y el robo. Una parte de sus víctimas eran asesinadas inmediatamente y sus cuerpos entregados a los sacerdotes de Kali, mientras otros se mantenían cautivos a la espera de serles extraído el corazón en un ritual. Hacia el siglo XIX, el Ejército Británico creyó haber eliminado el culto a la Negra y a los *thugees*, de los cuales deriva la palabra inglesa *thug* (matón).

Por encima de todo, Kali era la «Destructora del Mundo». Nada le proporcionaba alegría excepto la destrucción. Cuando Kali era la Negra, sólo comía carne cruda. Pedía sacrificios de sangre, intoxicaciones por bebida y suicidios rituales. En sus danzas de la muerte, Kali blandía armas con cada una de sus ocho manos. En su corte había hombres diabólicos, asesinos, espíritus malvados, vampiros, brujos y zombis. En su corte también estaban los bhuta, espíritus de quienes habían muerto de muerte violenta. Kali la Negra realizará las danzas de la muerte para ellos. Incluso danzará sobre los cuerpos de sus consortes masacrados. En otros tiempos, danzará para demostrar «el poder de la muerte y el fin del mundo», lo cual, definitivamente, no ayuda a nadie, ya que es una danza de autoaniquilación.

Imagen p. 41 — La diosa Kali no sólo se parece a las Grandes Arañas de la Tierra Media en el número de brazos que posee. En su negra encarnación, Kali es una sanguinaria asesina, como Ungoliant, la primera de las Grandes Arañas.

Pocas culturas comprenden realmente el concepto de inexistencia que tienen las culturas tibetana e india. E incluso se suele negar como de una lógica absurda. Si echamos un vistazo a los Upanishads: «¿Cómo puede el Ser nacer del No-Ser? Oh, mi amado, el Ser existe desde el principio, el Ser estaba solo, no había nada más». En los rollos pintados tibetanos, sin embargo, encontramos un «Maestro del No-Ser» de temperamento similar al de Kali la Negra (y también de Ungoliant) y con una forma curiosamente familiar.

El Maestro del No-Ser en los rollos pintados tibetanos tiene un gran parecido con Melkor, el Señor Oscuro. Además, en sus obras, el Maestro de la No-existencia comete actos casi idénticos de destrucción. Conocido como «Infierno Negro», esta criatura era una forma viva de oscuridad. Su ardiente forma negra era el color

tradicional de los brujos demoníacos. El Maestro era un «Hombre negro, tan alto como un arpón… Era el Maestro de la No-existencia, de la inestabilidad, del asesinato y la destrucción». Los demonios pululan en torno a él, y todo lo demás huye. «Hace que el sol y la luna mueran, asigna demonios a los planetas y daña a las estrellas».

Arácnidos a través de la historia

Asombra que el profesor Tolkien compartiera la aversión de las personas normales a las arañas. Ciertos arácnidos juegan un papel decisivo y poco amistoso tanto en *El hobbit* como en *El Señor de los Anillos*, así como en los primeros tiempos de la Tierra Media. Está claro que Tolkien conocía bastante bien la historia natural de las arañas y era consciente de que las hembras son el género activo y normalmente dominante. Algunos estudiosos han ido más lejos al interpretar el relato del episodio de Ella-Laraña por parte de Tolkien como una evidencia de su latente misoginia.

Las arañas no han tenido siempre tan mala prensa. Es sabido que una araña enseñó perseverancia a Robert Bruce, rey de Escocia, en sus épocas de penuria. Otra araña hiló su telaraña en la boca de la cueva donde se hallaba oculto el profeta Mahoma, e hizo que sus perseguidores pasaran de largo. Sus habilidades han sido elogiadas con frecuencia. Incluso se supone que tienen cualidades medicinales: en Inglaterra, los afectados de ictericia habían llegado a comer una gran araña untada en mantequilla. Se aproveche o no de las fobias privadas de cada uno, la descripción de Tolkien de las grandes arañas escondidas en túneles claustrofóbicos es para muchos lectores el episodio más escalofriante de la trilogía del Anillo.

Lobos y vampiros

Asesinos que cazan por la noche

El Señor Oscuro tiene muchos sirvientes leales que, como los Valar, pueden tomar cualquier forma que deseen; algunos asumen la forma de los grandes lobos que cazan en la noche. Otros elegían la forma de un vampiro gigante. Estas criaturas eran también maestros de la transformación que atacaban a sus enemigos en la oscuridad y chupaban la sangre de sus víctimas.

La creencia en la licantropía y el vampirismo es tan antigua como la raza humana: hay recuerdos de estas prácticas incluso en el antiguo Egipto. La transformación de hombres en animales y de animales en hombres forma parte de todas las culturas chamánicas. El primer licántropo tuvo origen en Arcadia, donde Zeus transformó al

rey Licaón en hombre lobo. A lo largo de la Edad Media, era normal creer en vampiros con aspecto de murciélagos que chupaban la sangre de los seres humanos.

Imagen p. 42 — Grandes o pequeñas, todas las criaturas sedientas de sangre fueron los azotes del señor del mal Sauron. Las moscas de Sauron llevan el símbolo de su ojo sobre la espalda.

Hasta el siglo XX, los zoólogos europeos no se pusieron a la altura de la imaginación humana al descubrir una especie de murciélago en América del Sur que se alimentaba, efectivamente, de sangre. Licantropía y vampirismo son términos que se usan tanto en psiquiatría como en el folclore, generalmente como metáfora de un estado psicológico. Entre las culturas humanas, ha habido tradiciones que consideraban la ingestión de sangre y el canibalismo como prácticas comunes para aterrorizar enemigos y someter a los propios súbditos.

En la obra de Tolkien encontramos elementos de estas tradiciones, desde los más pequeños a los más grandes. Las moscas de Mordor —criaturas grises, marrones y negras marcadas con la forma de un ojo rojo sobre la espalda— atraviesan el reino en enjambres chupadores de sangre. En la Búsqueda del Silmaril, Thuringwethil, la «mujer de la sombra secreta» era una vampiresa gigante con grandes alas y garras con espolones de hierro con los que desgarrar a sus presas. En otro incidente, Sauron cambia de hombre lobo a vampiro alado, con el propósito de poder volar y encontrar refugio en los profundos fosos de Angband.

Guardianes del infierno

En la mitología escandinava, la bestia heráldica de Odín, nigromante de un solo ojo y padre de los dioses, era el lobo. Si Odín era el dios de las batallas, las bestias de Odín eran criaturas que se aprovechaban de la guerra. Cuando Odín preside en la Sala de los Muertos, sus guardaespaldas yacen a sus pies: dos grandes lobos, uno de los cuales se llama Miedo y el otro Dolor. Pero el lobo más terrorífico de las leyendas escandinavas era Fenris, hermano de Hel, dios del mundo subterráneo. Sus fauces abiertas llegaban desde el cielo hasta la tierra. Cuando llega Ragnarok, la destrucción de los dioses, se libera de sus cadenas y devora al propio Odín; entretanto, la tierra es aplastada por el mar y todas las cosas vivientes perecen.

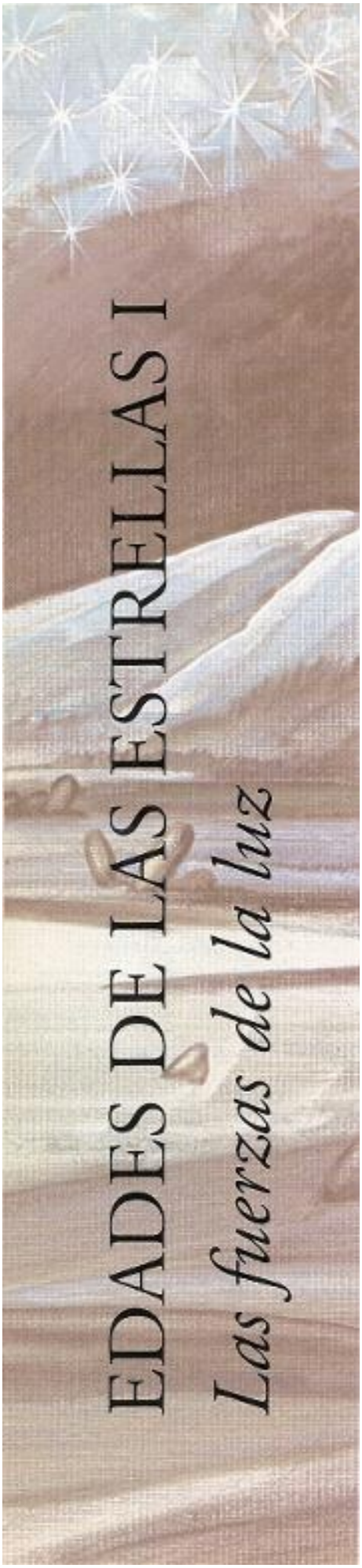
En *El Silmarillion*, el lobo legendario más grande es Carcharot, el guardián insomne de las Puertas de Angband; nadie puede atravesarlas únicamente con la fuerza de su cuerpo. En este lobo guardián de las puertas de Angband, encontramos semejanzas con otros guardianes mitológicos de las puertas de la muerte, como el escandinavo Garm, el perro de caza de Helheim y el can griego de tres cabezas Cerbero, el monstruoso perro guardián del Hades.

Carcharoth encuentra finalmente a alguien que estaba destinado a darle muerte: Huan, el Lobo Cazador de los Valar, que a su vez fue mordido por los dientes venenosos de Carcharoth y pereció después. Por esta razón, el Lobo de Angband fue la última bestia muerta por el Cazador del Cielo. Y así fue contada la historia del «Cazador del lobo» que, a escala épica, tiene su contrapartida en la famosa leyenda griega del jabalí cazador calidoniano. En la historia griega, Oeneo, el rey de Calidonia, deja de rendir homenaje a Artemisa, diosa de la naturaleza, en el sacrificio anual de los dioses, y Artemisa responde dando rienda suelta en su reino al más grande y más salvaje jabalí que nadie ha visto. El jabalí asesina hombres y ganado, y destruye cultivos, hasta que Oeneo llama a los más valientes para matar al jabalí a cambio de la piel de la criatura. Muchos acuden y son asesinados por el jabalí, pero por fin la cazadora Atalanta derrama su sangre, y el hijo del rey Meleagro acaba la batalla con su lanza de caza.

Imagen p. 43 — Sauron ejercía su poder sobre una raza de licántropos, similares a los lobos que servían a Odín, su contrapartida, en la mitología escandinava.

En contraste con el lobo monstruoso, tenemos un lobo manso, amigo del hombre y compañero de caza. La historia del fiel perro de caza es una de las favoritas de la literatura antigua, y nos devuelve a los textos sánscritos. El lobo Carcharoth encuentra su final cuando es asesinado por Huan, el gran lobo cazador de los Valar. Aun matando al lobo, Huan está destinado a morir, envenenado por los dientes venenosos de la bestia. Ahora Tolkien le da un giro original a un tema familiar. La verdad es que debió estar bien informado con la historia de Gelert, el cazador favorito del príncipe galés Llywelyn. Gelert había salvado al hijo de Llywelyn de un lobo salvaje, pero el príncipe no fue consciente ni vio nada salvo una cuna volcada y salpicada de sangre, y asesinó al perro antes de encontrar al niño vivo y al lobo muerto. El perro cazador y el lobo gigante tienen mucho que ver con la maquinaria épica de Tolkien, elementos introducidos en su historia que confirman su linaje —incluso, casi se podría decir, su precedente— con una larga tradición narrativa indoeuropea.

Pero, por otra parte, ni perros ni gatos figuran en las historias. De hecho, aparte de lobos, osos y caballos, la fierra Media de Tolkien es un lugar que carece de vida animal.



Tierras de los elfos

El despertar de los elfos

Eru Ilúvatar envía a los Valar al mundo a que lo preparen para la venida de sus hijos: elfos y hombres. Concebido en la Música de los Ainur, el lugar en el tiempo del despertar de los Niños de Ilúvatar estaba oculto. La historia del mundo de los elfos se parece a la idea de los antiguos filósofos de Grecia de que las cosas estaban concebidas como pensamientos que se percibían en primer lugar como música. Tolkien presenta a Eru el Único (con su coro de ángeles) como el compositor-creador-director de su propia variación de la Música de las Esferas. La Música de las Esferas era una ciencia estética y una filosofía que fue enseñada en Europa durante trescientos años. Afectó incluso la juventud de Tolkien a principios del siglo XX. La música era fundamental en una educación seria, particularmente en su forma teórica. Una especie de música universal dio lugar al primer niño creado. Y fue un elfo. Éstos fueron creados primero en la mente del Único, y luego tomaron forma en las modulaciones puras de la Música de los Ainur. Sin embargo, durmieron hasta ser despertados por una luz pura de «plata viva», producida cuando Varda, la Señora de los Cielos, reunió el rocío de «plata viva» de los Arboles de la Luz, y con esta luz bendecida hizo que las estrellas resplandecieran sobre el mundo.

Los elfos de Tolkien son inmortales, y tienen más habilidades, inteligencia, fuerza y resistencia que los humanos. Por otra parte, Tolkien sabía que los antiguos anglosajones creían en los elfos y que en la tradición germana esta creencia se perdía en el tiempo. Los anglosajones los llamaban «aelf» o «ylfe» y los escandinavos los conocían como los «alfar» o «alfr», mientras en la vieja y alta Alemania decían «alp» y en gótico «albs»; la única dificultad es que el grado de

definición tiene una consistencia muy pequeña. Curiosamente, el primer nombre irlandés utilizado por los romanos para la Britania céltica fue Albión, que significa tanto «tierra de elfos» como «tierra blanca». Como Tolkien sabía, Albión era el nombre de la antigua Britania que usaban poetas y místicos como William Blake. En los primeros borradores de *El Silmarillion*, el ideal de Albión fue lo que motivo a Tolkien (sin éxito) a intentar fusionar la isla de los elfos y su puerto de Avallónë con la mitología y la historia de las Islas Británicas.

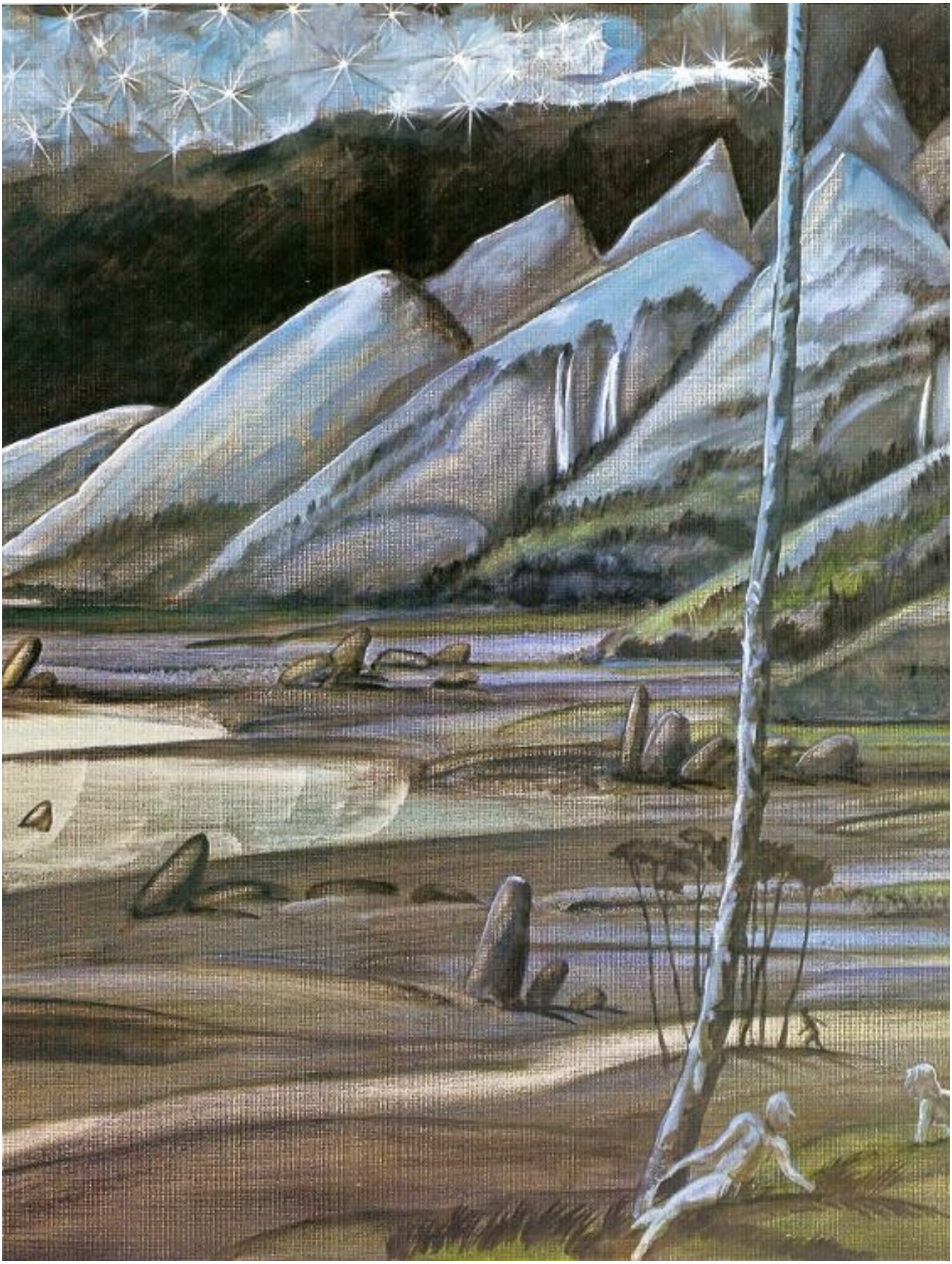


Imagen p. 45 — Cuando Varda, la reina de los Cielos, inauguró las Edades de las Estrellas, también despertó a la raza de los elfos, quienes a continuación amaron la luz de las estrellas por encima de todas las cosas.

Los viejos textos islandeses y escandinavos hablan de los elfos de la luz y de los elfos oscuros, pero también mencionan una raza de elfos negros (o elfos oscuros) que viven en una subterránea «Svartalfheim» y que parecen virtualmente intercambiables

con las referencias escandinavas a enanos, gnomos, demonios y gigantes. Tolkien insistió en clarificar definiciones y formas del lenguaje, así se entiende que «elfs» se convirtiera en «elves», elfos, y «elfin» en «elven». Tolkien quiso definir a los elfos como una especie importante, distinta y singular. En muchos idiomas elfo significa blanco (el latín «alba» y el griego «alphos» significan blanco) y la palabra también tiene cierta asociación con «cisne». Los elfos de Tolkien aparecen rastreando los vestigios de las raíces del lenguaje. *El Silmarillion* es el registro de treinta mil años de evolución sobre una pequeña parte de la historia élfica. La Gran Migración de los elfos de Tolkien procede en gran medida de descripciones obtenidas de numerosas tradiciones perdidas y mitologías que han sido reducidas por el paso de la historia a definiciones de una sola palabra: ligero, oscuro, verde, gris, mar, silvestre, río o madera. Tolkien se lanza al rescate de estos pueblos largamente perdidos y los devuelve a la vida en sus páginas literarias. Al escribir *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*, Tolkien da vida y contexto a la historia de al menos cuarenta naciones, tribus y ciudades-estado de los elfos.

En *El Silmarillion*, Tolkien da una explicación de su creación y la despierta al este de las tierras mortales de la Tierra Media. Durante mucho tiempo, los elfos moran en ese lugar, bajo las estrellas, hasta que Oromë, el Cazador de los Valar, montando a caballo contra el viento, descubre por casualidad a los recién despertados Niños de Ilúvatar y se hace amigo de ellos. Y cuando Oromë (que significa «cuerno sonador» en quenya) vuelve a las Tierras Imperecederas, se reúnen en consejo, y luego llaman a los Niños al Reino de los Bendecidos para que puedan morar en un reino eterno más apropiado para los cuerpos y espíritus de los inmortales elfos.

En la Gran Migración de los elfos, Tolkien se dispone a conectar a los elfos y su idea de la verdadera tradición con la historia y mitología de los antiguos celtas. Oromë el Cazador está basado en un dios de los celtas britones originales. Los antiguos galeses conocen a este dios como Arawn el Cazador, mientras el nombre que le dan los elfos grises de Tolkien es Araw el Cazador. El galés Arawn el Cazador era Annwm del Otro Mundo, pero cabalgaba con frecuencia a través de los bosques del mundo mortal. Arawn, identificado a veces con el celestial Orion, se hizo amigo del héroe mortal Pwyll, el rey galés de Dyfed. En su amistad, se intercambiaban el trono, y así cada reino podía aprovecharse de la sabiduría del otro. El élfico Araw el Cazador viajaba igualmente entre el mundo mortal y el reino inmortal de Amán.

Tolkien estaba determinado a encauzar la historia de los elfos, a dotarlos de su «verdadera» tradición. Oromë el Grande descubre y guía a los elfos en la Gran Jornada hacia el oeste a través de bosques, montañas y llanuras, hasta que llegan a orillas de Belegaer, el Gran mar del Oeste. Allí, Ulmo, el Señor del Océano, arranca una gran isla desde sus raíces y lleva a los elfos sobre el mar hasta las Tierras Imperecederas. Hay paralelismos bíblicos en esta historia. Como sucedió con las tribus israelitas del Viejo Testamento, el pueblo elegido que huyó con Moisés de la servidumbre en Egipto para encontrar su tierra prometida, Tolkien creó una raza

«elegida» que, después de la guerra del Anillo, lo abandona todo en la Tierra Media y viaja a Eldamar en las Tierras Imperecederas. (La complejidad de las migraciones, genealogías e historias de las varias ramas de la raza de los elfos de la Tierra Media, constituiría un desafío respetable en un Viejo Testamento para niños.)

Puertos Grises - Cantores galeses y canciones élficas

Cuando era un niño en los Midlands, Tolkien se sintió atraído por las extrañas lenguas escritas en los laterales de los camiones de carbón galeses. En aquella época, desarrolló su sentido estético del lenguaje, y comprendió que algunas lenguas eran «hermosas» y otras eran «desagradables». Escuchando hablar en galés y, aún mejor, los cantos corales de las iglesias, Tolkien no tuvo duda de que en esta lengua había descubierto uno de los lenguajes más bellos y musicales del mundo. Tolkien pensó que, si los elfos tenían una lengua, era lógico buscar sus orígenes en estos británicos arcaicos. Como consecuencia, inventó un lenguaje élfico (el sindar de los elfos grises) basado en la estructura del idioma galés.

Como Tolkien señalaba con frecuencia, la Comarca de los hobbits era análoga a cualquiera de las comarcas de los Midlands ingleses (región de la Inglaterra central) en los límites de la frontera galesa. Si echamos un vistazo a la vasta duplicación geográfica de las líneas costeras de Gales y Cornwall, divididas por la ostentosa cuña del canal de Bristol y el río Severn, y delimitadas por las montañas galesas en la frontera de Inglaterra, veremos que es obvio que el norte y el sur de Lindon son análogos a Gales y Cornwall.

La historia, mitos y lenguajes del antiguo Gales y el Lindon élfico muestran dos caras de la misma moneda de Tolkien. Los coros de Gales son renombrados en rodo el mundo, mientras Lindon era la «tierra de la canción», o, con más precisión, la tierra de la «sagrada canción». Históricamente, Gales y Cornwall eran los últimos refugios de los verdaderos «británicos», distintos de los «ingleses». Esta distinción entre británicos e ingleses es crítica para comprender la cosmogonía de la Tierra Media. Tolkien insiste en que, hablando propiamente, el término «británico» se refiere a los celtas hablantes de galés asentados en la tierra al menos dos milenios antes de la llegada de las relativamente primitivas tribus inglesas (anglosajones) en el siglo v. Después de muchos siglos de contacto y de gobierno bajo los romanos, los más aristocráticos britones (antiguos británicos) y todo el clero británico hablaron latín. Consciente de esto, Tolkien explicó que el elfo gris o lenguaje sindar fue creado para parecerse al galés. El quenya o latín élfico fue inventado respecto al sindar con una relación similar a la que hay entre el galés y el latín. Curiosamente, Tolkien eligió el finlandés —un oscuro lenguaje de origen desconocido— como base del lenguaje de los «parlantes» o «quendi», los Altos elfos de Eldamar

Eldamar: los elfos de la luz y el saber

El Alto Rey de los elfos era Ingwë, de los vanyar, el Primer Linaje de los elfos. Al final, Ingwe conduce a su pueblo a través de una grieta de luz a vivir en el paraíso de Valinor. En este caso, sabemos con exactitud que las fuentes filológicas de Ingwë y los vanyar estaban, como Tolkien escribió una vez, en un heroico guerrero nórdico llamado Ingeld, hijo de Froda, rey de los heathobardos y enemigo del Escudo danés de Beowulf. Tolkien descubrió que, detrás de esta historia había un «dios anglo llamado Ing». Este dios pertenecía a los Vanir, saga de dioses nórdicos de la salud, las cosechas y la fertilidad. Entre los escandinavos, este dios es conocido como Freyr («el Señor») o Ingvi-freyr («Ingwë — el Señor») y así tenemos al Señor Ingwë de cabellos dorados, rey de los vanyar y primer rey epónimo de Ing-Land (o Inglaterra).

El rey del Segundo Linaje fue Finwë, de los noldor. Noldor en quenya significa «conocimiento»; sin embargo, sabemos por los borradores originales de Tolkien que los elfos noldor iban a ser originalmente llamados «gnomos» («gnomo» viene del griego *gnosis* y significa conocimiento). Afortunadamente, alguien persuadió a Tolkien de que lo revisara. Los noldor son también conocidos como los elfos sabios o los elfos profundos.

Tras la muerte de su padre, el rey Finwë, Fëanor se convierte en Alto Rey (rey principal) de los noldor. Fëanor hace los cristales esféricos palantíri conocidos como las «Piedras que ven» (o videntes), que más tarde entregará a los hombres de Arnor y Gondor. Este artilugio se inspira en las originales «bolas de cristal» proféticas, utilizadas por muchos cazadores de fortuna circenses que presumen de adivinar el futuro o ver en otras tierras y leer las mentes.

Como en la búsqueda del Santo Grial, la búsqueda de Fëanor para recuperar los Silmariles causa la absoluta destrucción de todo aquel que los persigue. Como el Grial, los Silmariles tienen una pureza de espíritu demasiado grande para el mundo mortal. De manera similar, el fogoso espíritu de Fëanor acabó siendo demasiado grande para someterse a las reglas de los Valar. Fëanor llevó a sus ocho hijos y a los noldor al exilio en las tierras mortales de la Tierra Media.

Imagen p. 49 — La gran ciudad élfica de Tirton en Eldamar, situada en las Tierras Imperecederas, está presidida por una alta torre sobre la cual luce una lámpara de plata.

Avallónë — las manzanas de oro del sol

Avallónë es el puerto y ciudad de los elfos teleri del mar en la solitaria isla Tol Eressëa. Desde este puerto zarpaban los barcos que iban a Eldamar, en las Tierras Imperecederas (donde más tarde se fundaría el puerto de Alqualondë). Los elfos del mar zarpaban a menudo desde los muelles iluminados por lámparas de Avallónë rumbo al continente llamado «Númenor» o «Atalanté» por Tolkien. En Avallónë y Tol Eressëa, Tolkien presenta su prototipo, o «mito verdadero» de Avallónë, que, en los últimos tiempos, se convirtió en el paraíso perdido de Avalón, famoso en las leyendas artúricas. Aquí vino el rey Arturo mortalmente herido para ser curado por las nueve reinas de Avalón y permanecerá hasta hoy.

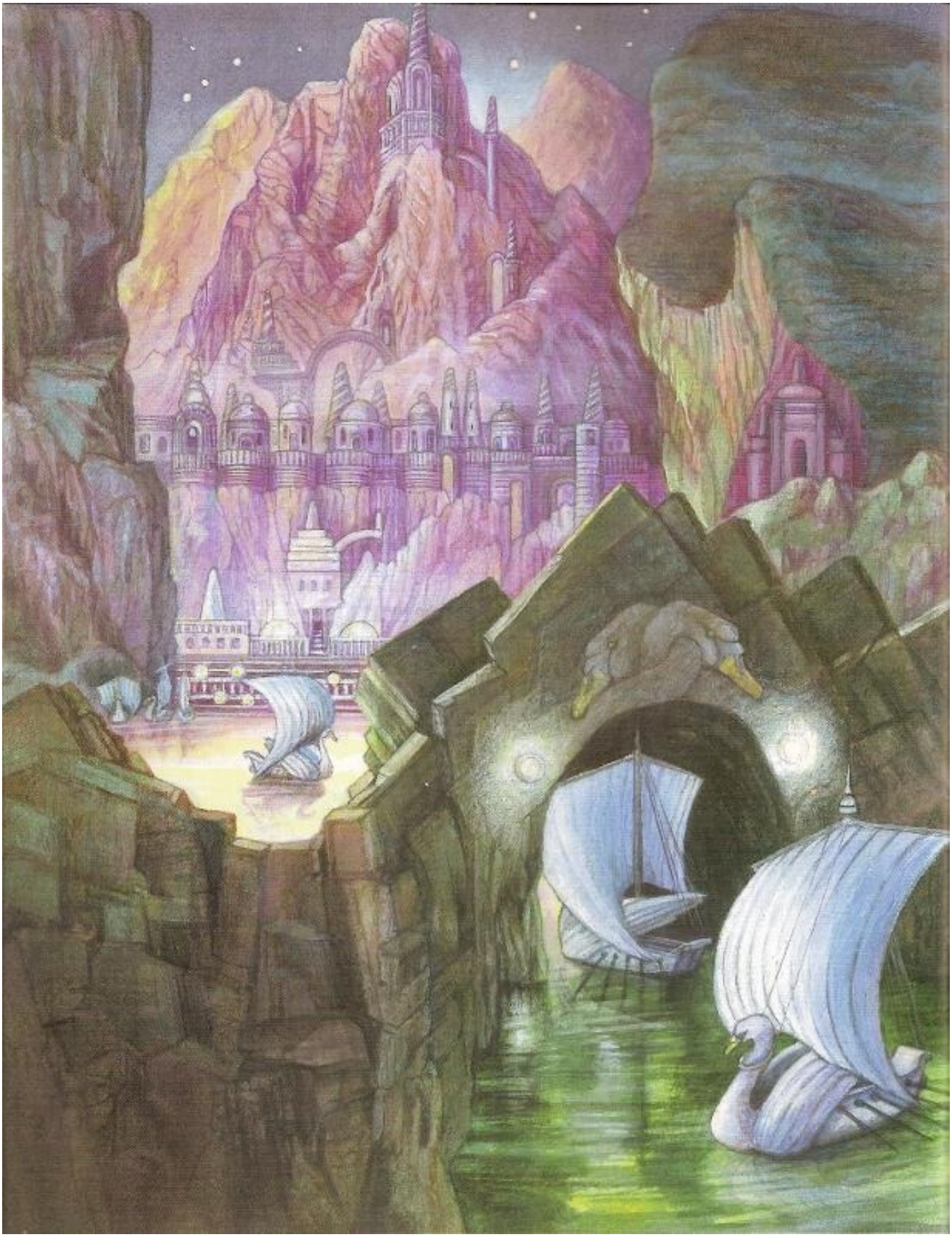


Imagen p. 50 — El puerto élfico de Alqualondë en Eldamar. La relación de estos elfos amantes de la luz de la Tierra Media con los cisnes tiene antecedentes en el antiguo mito griego de los cisnes de Delos, que celebraban el nacimiento de Artemisa y Apolo, los dioses griegos de la luz.

Avalón significa «tierra de manzanas», y estas nueve reinas podrían ser el equivalente de las musas griegas. Por otro lado, en las islas afortunadas de las Hespérides («Occidentales») las bellas hijas de Atlas y Hesperis («Viento del oeste»)

cuidan del árbol que produce las manzanas doradas de la inmortalidad. O podría ser la isla de Idunn, la diosa escandinava de la juventud, cuyas manzanas de oro impiden que los dioses del Valhalla sean devorados por los estragos del tiempo.

Los griegos nos revelan de buena gana la antigua localización de estas historias de la «Isla de las manzanas» y las «Manzanas de oro de la inmortalidad». La isla de las Hespérides se describe en la actualidad como la «isla de las Hijas del Viento del Oeste»; la traducción más común del nombre de esta isla es simplemente «Occidental». Y Occidental es el nombre común de Tol Eressëa, la isla de los elfos de Avallónë.

Como la isla Occidental y la isla de las Hespérides son, de hecho, la misma, separadas aparentemente sólo en el tiempo y el espacio, podemos aplicar la misma verdad respecto a muchas de las reinas de los elfos inmortales de la Tierra Media —encubiertas en muchas de las diosas y heroínas en los cuentos de los mortales. La memoria y los sueños relacionados con los Árboles de la Luz en las Tierras Imperecederas han debido inspirar muchas de las historias de la isla de los Benditos, donde la salud eterna y la vida eterna se pueden conseguir encontrando los árboles en los cuales crecen las «Manzanas de oro del sol». El valor real de tales historias maravillosas, insistirá Tolkien, es que, 1 través de ellas, los milagros diarios de la naturaleza pueden hacerse vividos y luminosos en nuestras propias mentes.

Rivendel — elfos y profesores de Oxford

En un gran desfiladero en la montaña, estaba oculto el reino de Rivendel, donde se hallaba la Casa del Maestro Elrond de los Medio-elfos, que durante cuatro mil años han tenido abierta su puerta a lo bueno y a lo grande de los tiempos. Esto se cumplía sobre todo para los hombres sitiados de Arnor y Gondor, a los cuales recibía con frecuencia en su hogar y acogía en tiempos de crisis. Considerado el «Último hogar acogedor al este del mar», Rivendel era una casa de sabiduría y grandes aprendizajes, y un refugio de amabilidad para todos los elfos y hombres de buena voluntad.

El paisaje del noroeste de la Tierra Media era equivalente en latitud a la línea costera de Europa al norte del Mediterráneo. Tolkien sugiere que: «Hobbiton y Rivendel están situados (se entiende) sobre la latitud de Oxford». También nos informa de que la Comarca es análoga al Warwickshire rural; y Lindon, a Gales y Cornwall. Está claro que Rivendel no está sólo «en la latitud de Oxford», también es análogo a Oxford. Rivendel era un Oxford élfico, y Oxford, durante la Gran Guerra, se parecía mucho a un Rivendel humano: un refugio, una casa de tradición y buen consejo en medio de un mundo de locos lleno de matanzas y guerras. Para J. R. R. Tolkien, Oxford era como un refugio. De hecho, aquel mundo de mortandades de la Gran Guerra cercana consumía a Tolkien, como consumía a la mayoría de sus contemporáneos. Irónicamente, si Tolkien no se hubiera puesto muy enfermo con la

debilitante «fiebre de las trincheras», probablemente no habría sobrevivido al conflicto.

Un siglo antes de lo que acabamos de comentar de Tolkien, el poeta Matthew Arnold vio Oxford de la misma manera: «Oxford, el Oxford del pasado, tiene muchos defectos; y ha pagado por ellos con dureza en fracasos en aislamiento, en quedar apartado del mundo moderno. En Oxford nos encontramos en medio de la belleza y la dulzura de un lugar hermoso, que no ha fallado al apropiarse de una verdad —la verdad de que la belleza y la dulzura son partes esenciales de la perfección humana». La declaración de Matthew Arnold, con unos pequeños ajustes, podría ser casi un manifiesto élfico de un camino de eterna creación hacia la perfección.

Rivendel no era sólo un refugio seguro. Como Oxford, era un lugar de aprendizaje y meditación para un mundo cansado. Era una casa donde escribas y estudiosos podían trabajar en paz. La lengua común en Rivendel era el westron; mientras que los estudiosos preferían en realidad los antiguos lenguajes élficos sindarin y quenya. En Oxford, la lengua común era el inglés, mientras que los estudiosos elegían las antiguas lenguas del latín y el griego. En ambas sociedades cerradas, las lenguas eran inmediatos y eficaces «indicadores de clase social y distinción». La sociedad de Oxford, como la de Rivendel, estaba obstinadamente «desfasada» con el mundo contemporáneo. El uso del lenguaje por parte del maestro Elrond era arcaico, pero no excesivamente para alguien de seis mil años de edad. Desde el siglo XIX, Oxford ha sido llamado, con bastante magnificencia, el «Hogar de las causas perdidas». Rivendel no permanecía sin sus encantamientos perdidos, pero si un lugar de la Tierra Media era merecedor del título de «Hogar de las causas perdidas» era sin duda —y pronto desaparecería— «La última casa acogedora el este del mar»,

Imladris — Delfos élfico

Había algo más sobre Rivendel. Algo que veremos mucho mejor examinando la palabra «Imladris». No su nombre élfico, sino una realidad alternativa; alguna «otra» cosa que tiene que ver con los aspectos élficos de doble visión, sueños proféticos y visiones despierto. La Casa de Tradición no sólo guarda artefactos históricos y documentos. El maestro Elrond de los Medio-elfos era por sí mismo un archivo viviente —seis mil años. En Imladris, Elrond Medio-elfo era sin embargo mucho más consultado como un antiguo oráculo viviente.

Tolkien deja con frecuencia pistas en los nombres: el nombre westron de Rivendel «Karningul», que significa «Valle hendido», se repite en su nombre sindarin «Imladris», que significa «Valle profundamente hendido», porque se halla en una grieta rocosa oculta al pie de un paso en las Montañas Nubladas. Imladris se mantiene oculto por ilusiones ópticas creadas por el relieve de la superficie rocosa del profundo

valle cortado a pico. Esta grieta oculta en la oscuridad era también una alusión —en reverso— a la mucho más reveladora Grieta de Luz del reino inmortal de Eldamar.

Nos referimos al Calacirya, la «Grieta del valle de la Luz», el único paso a través de las montañas Pelori que rodean las Tierras Imperecederas. Esta grieta de luz permitía a los Árboles de los Valar brillar sobre Eldamar. La alta, blanca torre del reino de Tirion —la más grande de las ciudades élficas permanece erguida en este Valle de Luz. Esta Grieta de Luz era el equivalente élfico de las puertas del paraíso y su luz se consideraba una divina bendición y fuente de inspiración.

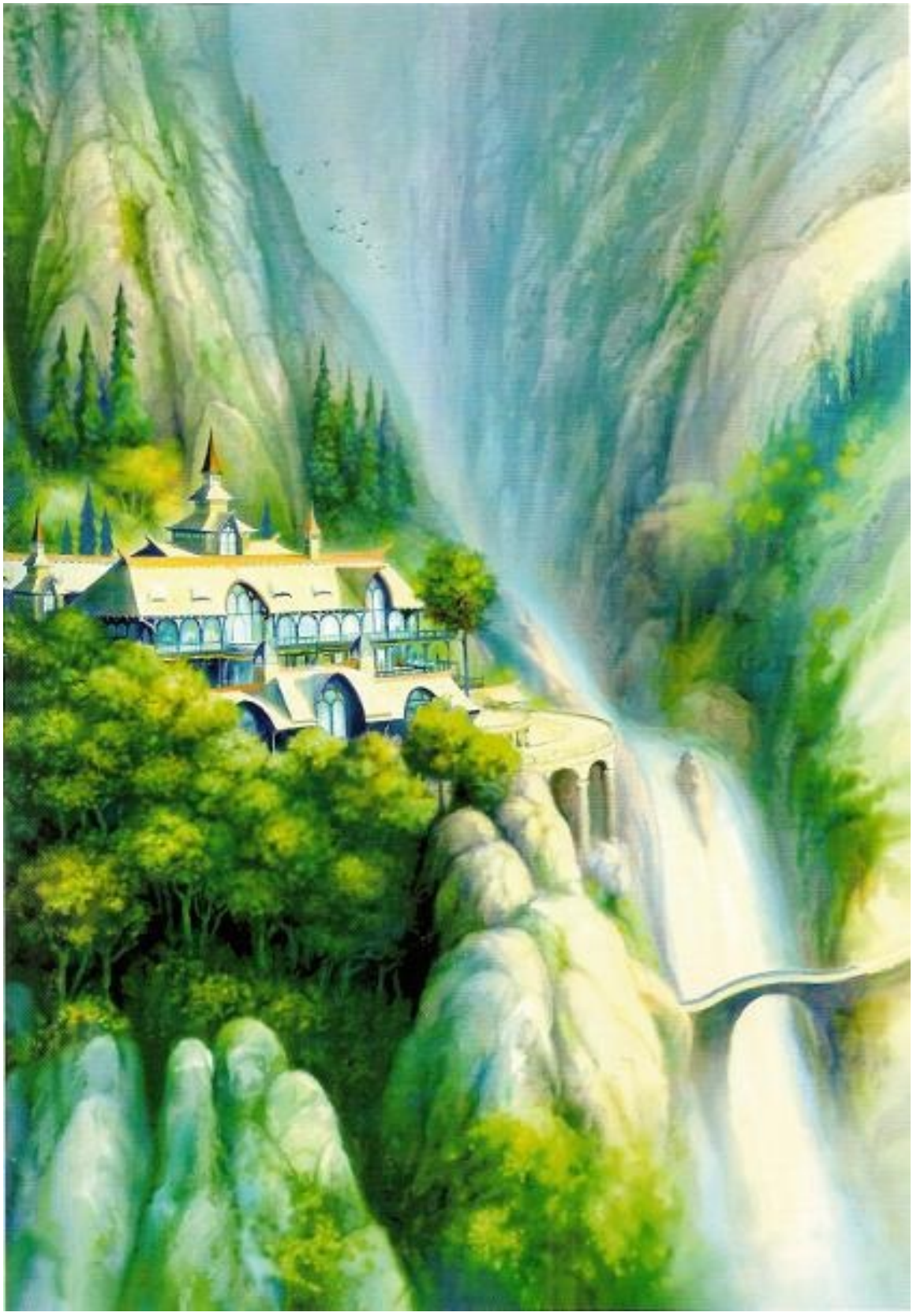


Imagen p. 53 — El tranquilo refugio de Rivendel acoge a los cuatro hobbits en su trayecto desde la Comarca. Por su carácter mundano y de conservación de la sabiduría y la tradición élficas, Rivendel de la Tierra Media equivale a la ciudad universitaria de Oxford, donde J. R. R. Tolkien realizó gran parte de su carrera como profesor de anglosajón.

En la antigua Grecia, había otra sagrada «Grieta de Luz». Era el oráculo de Delfos, que estaba construido en un angosto paso a través de la montaña del Parnaso, consagrado al dios solar Apolo. Delfos significa «grieta» en griego. El oráculo de

Delfos era la Grieta de Luz a través de la cual fluía la sagrada luz de Apolo. Esta sagrada luz era a la vez de una naturaleza literal y metafórica, ya que Apolo, el dios sol, era también el dios del intelecto, y el dios de la profecía. Dentro del santuario del templo de Apolo, había oculta una grieta abierta en la sagrada montaña de la cual emergían vapores que inducían al trance de la profecía. Y como Apolo era también el dios de los poetas y los músicos, había otra grieta en Delfos. Se trata de una hendidura en la sagrada montaña que daba lugar (y todavía lo hace) a un frío manantial que se conoce como fuente de Castalia, consagrada a Apolo y las musas, y que tiene el poder de inspirar a músicos y poetas.

Imagen p. 54 — Aunque los elfos silvanos viven en el norte del Bosque Negro, en tiempos de la Guerra del Anillo este hermoso bosque fue ocupado en su mayor parte por el mal de Sauron. Se convirtió en hogar de una colonia de grandes arañas, con las que se encontró Bilbo Bolsón durante sus aventuras en *El hobbit*.

Todos los maestros del antiguo mundo venían a consultar al oráculo de Delfos. Los tesoros de muchas ciudades y los archivos de Delfos estaban protegidos dentro del santuario por tratado o acuerdo diplomático, y algunos en mayor grado por miedo

a la ira de Apolo. Como Imladris, se creía que Delfos estaba bajo la protección de los espíritus del río y de la montaña que lo rodea. En *El Señor de los Anillos*, los Espectros del Anillo intentan invadir Imladris, pero son rápidamente rechazados cuando el río se desborda en una poderosa crecida que arrastra a los demoníacos jinetes. En un episodio parecido, los historiadores antiguos dicen del rey persa Jerjes que, en el curso de la invasión de Grecia, ordenó a sus lugartenientes avanzar sobre el santuario no fortificado de Delfos. En este intento, los persas fueron completamente destruidos. Sus fuerzas fueron barridas por una serie de atronadoras y descomunales inundaciones, seguidas por un deslizamiento masivo de tierras que bloqueó el paso montañoso y acabó con la invasión.

El templo de Apolo era la casa de la memoria, de la ley y de la tradición. Era también la casa de las consultas antes de una gran aventura o campaña. Sus profecías tenían con frecuencia un doble sentido, y eran a la vez una llamada a la prudencia y una advertencia a los orgullosos y a los poderosos. El futuro no estaba fijado, sino que lo determinaban el coraje personal y la voluntad. Sobre la entrada del templo de Apolo está escrito «Conócete a ti mismo». Delfos e Imladris eran lugares en los que se fortalecía primero el viaje interior, antes de emprender el otro viaje con más confianza. Delfos e Imladris eran refugios desde los cuales los aventureros se enfrentaban al ancho mundo con esperanza, y una señal de buena fortuna.

Bosque Negro — bosque peligroso y encantado

Bosqueverde el Grande era el bosque más grande y antiguo de la Tierra Media. En la Tercera Edad, se convirtió en el Bosque Negro, un lugar pavoroso, invadido por orcos, trolls, lobos y licántropos que atacaban a los viajeros. Infestado también por una plaga de grandes arañas, sólo los esfuerzos de los beórnidas y de los llamados «hombres del bosque» mantenían una carretera abierta a través del Bosque Negro.

La palabra que lo define en inglés, *Mirkwood*, es una vieja palabra compuesta de origen anglosajón que Transmite la idea del terror supersticioso escondido de los bosques primigenios. Esta convención de Bosque Negro —un enorme bosque oscuro y lleno de seres demoniacos— es endémica en toda la literatura germánica antigua y medieval, desde la mitología a los poemas épicos y los romances (*mirk* es la versión arcaica de *murk*, demasiado oscuro para ver). Los elementos de la historia de héroes se reducirán a los cuentos de hadas, pero la siniestra atmósfera del Bosque Negro permanecerá, por ejemplo, en los cuentos de los hermanos Grimm, como un lugar malvado y peligroso para todos en *Caperucita roja*, *Hansel y Gretel*, *Blancanieves* y *La bella durmiente*. En la edad heroica de la poesía épica oral, el oscuro bosque siempre estaba presente, y siempre se llama Bosque Negro (*Mirkwood*, bosque oscuro, sin luz). En la saga escandinava del anillo, Sigurd el Volsung reclama la espada dinástica y se dispone a matar al villano favorito de Tolkien, el demonio

Fafnir, el «Príncipe de los Dragones», Sigurd entra en la oscuridad del Bosque Negro, sigue el rastro de la serpiente por la viscosidad ácida que se filtra a través de sus escamas y quema la tierra a su paso. A través de esta carretera ponzoñosa llega a la cámara de piedra del dragón. Tolkien hará servir este motivo de la contaminación de la naturaleza en su Bosque Negro infestado de arañas caníbales, con el brezal destrozado y la tierra arrasada en torno a la guarida del dragón de Erebor.

El Bosque Negro cautivó la imaginación de los godos y la literatura de los primeros tiempos. Puede haber razones históricas para esto. Los anglosajones y sus ancestros godos alemanes eran invasores despiadados que habían hecho fortuna sirviéndose del asesinato en masa o sometiendo a las poblaciones indígenas de las tierras que invadían. Durante unos dos milenios, los celtas estuvieron fuera de la ley y construyeron refugios en lo más profundo de los grandes bosques. Si algún extraño deambulaba por las cercanías, la gente de los bosques no tenía elección: los fuera de la ley tienen que matar o coger cautivos —y nunca los liberan. Pero, una vez descubiertos, la gente del bosque será perseguida a muerte.

Los celtas presentan el Gran Bosque de manera muy diferente: es una visión desde el interior. Los celtas eran devotos de los árboles y no tenían miedo del bosque. Ya eran habitantes del bosque cuando vinieron por primera vez a Europa, dos mil años antes que los invasores germánicos. Medraban noche y día por el bosque para cazar y recolectar. Conocían y amaban las criaturas incluso de lo más profundo del bosque. No había terror en la naturaleza a menos que fuera invocado por la mente humana. Los mitos celtas hablan de los grandes bosques como maravillas naturales. Los valles boscosos y profundos estaban llenos de una luz dorada durante el día, y por la noche estaban inundados por la luz de la luna y las estrellas. En el bosque encuentran hierbas milagrosas y medicinas, tantas como alimentos nutritivos. De hecho, el bosque puede proveer de todos los elementos necesarios para la vida, desde la ropa hasta la construcción del hogar. Y en lo más profundo del bosque, en grutas, manantiales y surgencias de agua los celtas adoran a los espíritus de la madera y el agua, y encuentran a sus oráculos.

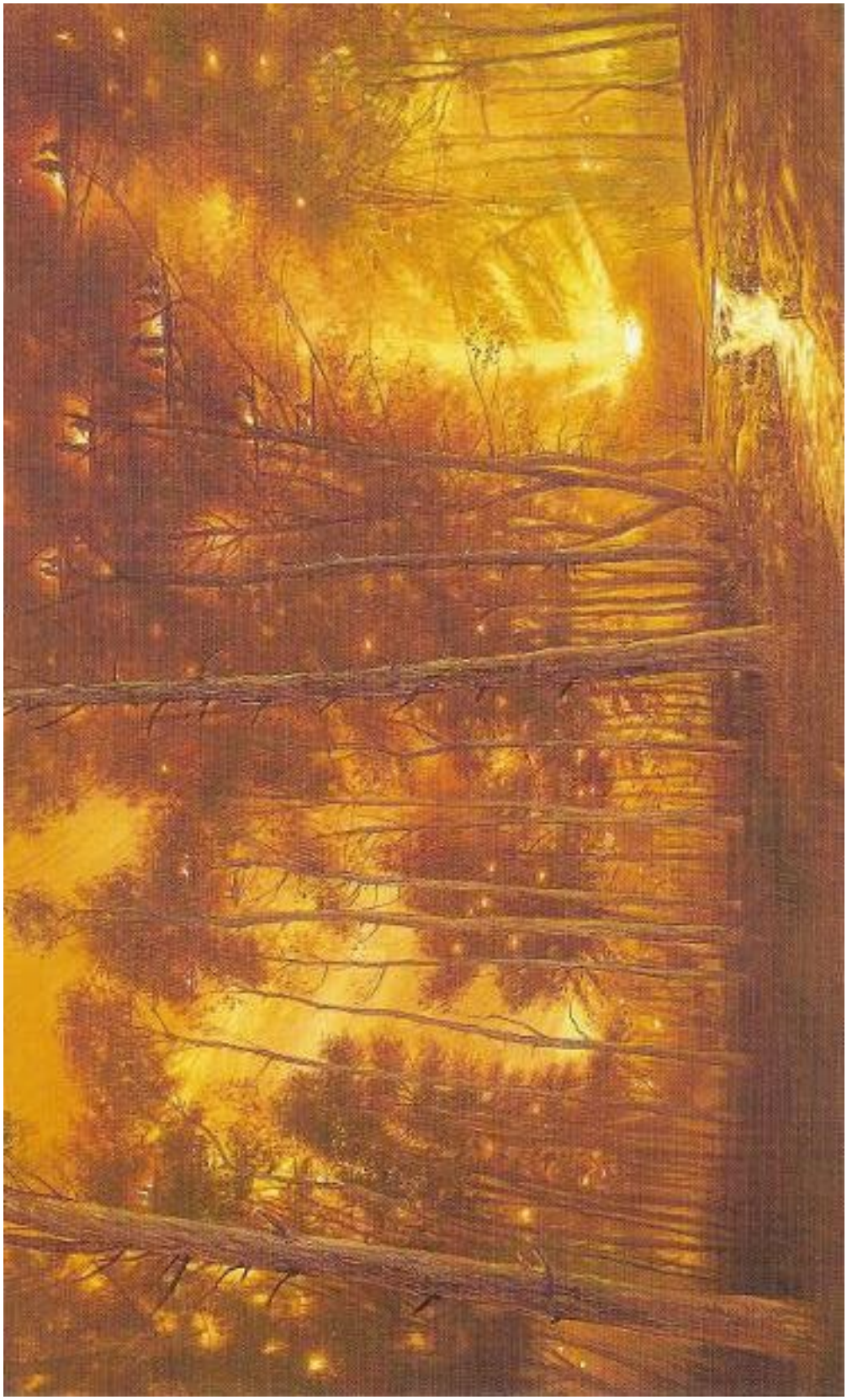


Imagen p. 57 — Los miembros de la Compañía del Anillo entran en el bosque dorado de Lothlórien cerca del arroyo de Nimrodel. Muy pronto encuentran a los elfos silvanos, que los han visto desde sus atalayas sobre los árboles. Estas plataformas son un pequeño anticipo de la hermosa ciudad-árbol de Caras Galadon en el corazón del bosque.

Los elfos de Tolkien no eran los únicos relacionados con las convenciones y tradiciones célticas (o galesas) británicas. Aunque la estética de Tolkien en lingüística condena al gaélico a ser más desagradable y al galés a ser bello, descubrió muchas

maravillas en los mitos y leyendas antiguos de Irlanda. Los elfos de Tolkien no son duendecillos, hadas floridas, gnomos, enanos o duendes traviesos de una clase diminuta y sin importancia. Son poderosos, gente llena de energía que se parece a la raza irlandesa de prehumanos inmortales conocidos como los Tuatha Dé Danann. Como éstos, los elfos de Tolkien son más altos y fuertes que los mortales, son incapaces de padecer enfermedades, son más bellos que los humanos y tienen una sabiduría superior en todas las cosas. Montan caballos sobrenaturales y comprenden los lenguajes de los animales. Les gusta cantar, la poesía y la música —y lo hacen todo a la perfección.

Los restos de esta poderosa raza irlandesa única fueron los Aes Sidhe, o los sidhe (pronuncíese como el inglés *shee*). El nombre significa «gente de las colinas», por lo que se comprende que esta gente se retira del mundo mortal y se oculta en las «colinas huecas» o dentro de antiguos montículos consagrados a ellos. En Tolkien, como en las leyendas celtas, encontramos restos de poblaciones de estos inmortales en todo tipo de lugares ocultos: bosques encantados (como Lothlórien), valles escondidos (como Rivendel), en cuevas (como Menegroth), en gargantas de ríos (como Nargothrond), y en islas distantes (como Avallónë). Los elfos de Tolkien, como los sidhe, rara vez se entrometen en el mundo de los hombres. Están preocupados por sus propios asuntos e historias.

Imagen p. 58 — Galadriel y su profético espejo son homenajes a otras damas de cuentos de hadas y sus diferentes tipos de espejos mágicos y bolas de cristal, de las cuales la más famosa es la madrastra bruja de Blancanieves.

Lothlórien —tiempo de sueño y deseo

En *El Señor de los Anillos*, el más puro y misterioso rey elfo en la Tierra Media estaba oculto en el Bosque Dorado, al este de las Montañas Nubosas. El bosque se llamaba Lothlórien, la «tierra en la que sueñan las flores», también conocido como Lórien («tierra de sueños») y Laurelindórinan («valle del oro que canta»). Aquí gobiernan la reina noldor Galadriel y el rey sindar Celeborn. «Alta y bella, con el cabello de un dorado intenso», Galadriel vestía de blanco y poseía grandes poderes proféticos con su espejo de agua.

En la mitología de la antigua Gales, los espíritus encantados del bosque eran las «Damas blancas», que se parecían en todo a Galadriel. Las damas blancas de los galeses mantuvieron la tradicional afinidad entre los elfos y las estrellas luminosas. Adoraban pasear por

el bosque bajo el cielo estrellado y, como los elfos de Tolkien, eran percibidas por los mortales como si tuvieran estrellas en los ojos y sus cuerpos brillaran con luz propia. Estas ninfas de agua eran guardianas de fuentes sagradas y de grutas ocultas en lo más profundo de los antiguos bosques celtas.

Para llegar a estos refugios había que atravesar o pasar sobre agua que era —recuérdese el río de Lothlórien— «como cruzar un puente en el tiempo». Estas damas blancas vivían en un reino fuera del tiempo. Vivían con frecuencia en palacios de cristal bajo el agua o flotando en el aire, envueltos de luz plateada y dorada. La artúrica Vivian, la «Señora del lago», vestía de blanco, subía desde su palacio en el lago y presentaba la espada y su funda de Excalibur al rey legítimo. Las ninfas de agua con regalos sobrenaturales o armas tenían un linaje más viejo que la memoria histórica.

Vivian también ayudó a Lancelot del Lago, antes de enviarle al mundo con armas de guerra. Dos mil años antes de Vivian, otra ninfa de agua armó a Aquiles para la batalla de la guerra de Troya. De las ninfas acuáticas de los tiempos de Sigfrido a las ninfas de mar nereidas de los tiempos de Perseo, estas deidades dieron protección, profecías, inspiración, invisibilidad y fuerza a sus protegidos. Con estas características encontramos a Galadriel, que preside un reino dorado de sueños y deseos, visiones e ilusiones, dones y destinos desafortunados.

En la antigua Grecia, había un centro de curación presidido por la diosa Deméter (muy parecida al ídolo de Galadriel, Yavanna, la reina de la Tierra) en Patras. Era parecido al espejo de Galadriel, excepto que era un espejo de verdad sumergido en agua sagrada de un estanque. Otro «espejo» mitológico era el original espejo de la presumida madrastra de Blancanieves —el estanque de las musas, conocido como «espejo de Afrodita».

Muchos de los romances épicos de Tolkien son presentados como historias de «mitos verdaderos», que han sido reducidas a lo más básico y obvio de los

cuentos de hadas. A él también le gusta demostrar a sus lectores cómo obtienen los escritores de cuentos de hadas sus historias. Como en el caso del Bosque Dorado de Lothlórien, encontramos muchos elementos del cuento de hadas en los temas de «Bosque encantado», «Reino oculto», «Doncella de negros cabellos» y «Reina del espejo mágico». El bosque encantado de Lothlórien contiene de hecho todos los elementos de la historia de Blancanieves (sobre todo en lo referente a los enanos). Pero, como vemos, hay siempre dos mujeres hermosas en el bosque: la bella princesa de negros cabellos y la reina bruja con su espejo mágico. Excepto, como sugiere Tolkien, que todo esta mal. La reina es la guardiana y protectora de Blancanieves; el bosque encantado, un lugar de refugio y salud; el espejo mágico, una especie de pozo de los deseos, y la hechicera es la encarnación de la buena fortuna.

Imagen p. 59 — El oráculo de Delfos de la antigua Grecia era similar en casi todos sus detalles a la reina élfica visionaria de Lothlórien, Galadriel.

En *El Señor de los Anillos*, la Blancanieves de su tiempo era la elfo Arwen Undomiel, o «doncella del crepúsculo», que tenía los cabellos oscuros, una piel luminosa y blanca y la voz de un ruiseñor. Su príncipe era Aragorn, y estos amantes largamente separados tuvieron que superar al parecer insuperables adversidades antes de poder estar juntos. Pero este equivalente con diferencias de su cuento de hadas no garantiza «vivir felices para siempre». En su matrimonio con un mortal, Arwen rompe con su gente y debe sacrificar su inmortalidad.

En la Primera Edad de *El Silmarillion*, la dama blanca con el cabello oscuro y labios de rubí era la bella y luminosa Lúthien. Allá donde fuera Lúthien, niphredil blancas como la nieve florecían bajo sus pies. Es casi lo mismo que sucede en la leyenda galesa del *Mabigonion* referente a Olwyn del cabello oscuro, la mujer más

bella de su época. Olwyn tiene los ojos relucientes y la piel blanca como la nieve. Su nombre significa «la del camino blanco», así otorgado porque «cuatro tréboles blancos brotaban con cada uno de sus pasos en el suelo del bosque».

En la obra de Tolkien, la primera de las damas blancas de cabello negro es el modelo celestial de Blancanieves, Varda, la reina de las estrellas. Varda, la reina de la noche de cabellos oscuros, tenía muchos nombres, y entre ellos «Fanuilos», nombre sindar para Blancanieves.

Reinos de los enanos

La puerta de la montaña

En el mundo de Tolkien, entrar en el reino de los enanos es hacerlo a través de una puerta-secreta-en-la-montaña, que no puede ser cruzada excepto por aquellos que poseen la llave. En muchos cuentos de hadas que hacen servir el motivo de las puertas en la montaña, el héroe entra en un vasto mundo subterráneo que está lleno de maravillas y riquezas, peligros y conocimiento. Estas historias de magia y puertas prohibidas llevan con frecuencia al descubrimiento de una herencia perdida o un tesoro maldito, y requieren la inteligencia del héroe para burlar o calmar a los guardianes de este tesoro escondido en las montañas.

Esta norma se cumple en la Misión de la Montaña Solitaria, cuando la compañía de Thorin envía a Bilbo Bolsón a través de la puerta secreta de la montaña en la primera novela de Tolkien *El hobbit*. De vez en cuando, se puede entrar en semejantes lugares con una simple llave. Sin embargo, con más frecuencia, se ha de entrar por medio de un hechizo o a través de la respuesta a un acertijo que únicamente conoce el genio de la montaña. Oscilan entre el «Ábrete Sésamo» de *Alí Babá* y *los cuarenta ladrones*, el hechizo secreto que abre la cueva de Aladino y la nota musical que gobierna la puerta de piedra de *El flautista de Hamelín*.

El más grande de los primeros Siete Reinos de los enanos fue Khazad-dûm. En los últimos años, estas vastas y profundas minas de enanos fueron conocidas como Moria, y su Gran Puerta Occidental era una de las maravillas de la Tierra Media. A la luz del día, no podía ser discernida ni la más pequeña grieta de la montaña. Por la noche, en cambio, a la luz plateada de las estrellas, los hermosos símbolos y las inscripciones heráldicas de la gran puerta relucían cuando ésta era tocada por la mano de quien dijera las palabras en un antiguo lenguaje. Cuando la Compañía del Anillo llega a la puerta occidental de Moria, está precintada, y Gandalf comenta: «Es probable que estas puertas estén gobernadas por palabras». Sólo el gran conocimiento de Gandalf de los lenguajes antiguos le permite resolver el acertijo y pronunciar la palabra «mellón» que significa «amigo».

En la Tierra Media de Tolkien, se logra entrar en el mundo secreto de los enanos a través del lenguaje. Para Tolkien, las palabras eran la llave de todos los reinos perdidos de la Tierra Media, un mundo descubierto a través de lenguas, runas, caligrafía gnómica y claves. Todo esto implica la necesidad de abrir las puertas de la imaginación. Tolkien empieza con la palabra «enano» (en inglés, *dwarf*). Es una palabra muy antigua, de al menos cuatro milenios de antigüedad. Parece ser originaria de la palabra con raíces indoeuropeas *dhwergwhos*, que significa algo así como «minúsculo». Para empezar, Tolkien insiste en que el plural debe ser *dwarves*, no *dwarfs* (enanos, en todo caso, en español). Tolkien quiere sobre todo que consideremos a los enanos como miembros de una raza, de gente menuda y barbada que vive dentro de las montañas, no que los veamos como si fueran humanos más pequeños. Empieza intentando definir y estandarizar la raza reconociendo un término propio plural para este pueblo. Por eso opta por *dwarves*, aunque sabía que, en términos propiamente lingüísticos, sería más correcto decir *dwarrows*.

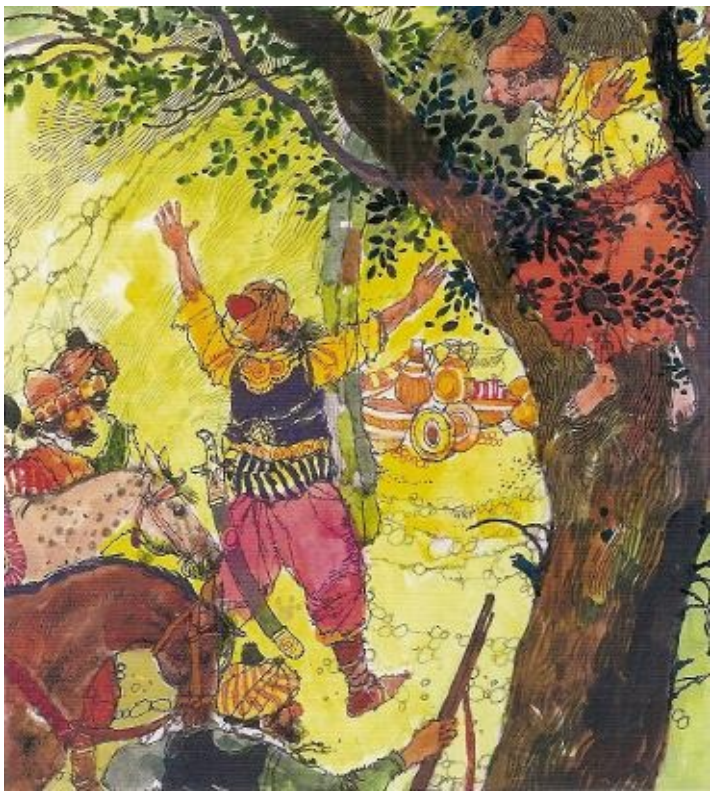


Imagen p. 61 — Oculto en un árbol, Alí Babá oye por casualidad la palabra mágica usada por los cuarenta ladrones para entrar en la cueva llena de tesoros. Esta historia aparecerá más tarde en muchas fábulas e historias. Tolkien también hizo entrar a la Compañía del Anillo en las minas de Moría a través de una puerta oculta, gracias a que Gandalf dio con la contraseña adecuada.

Sagas escandinavas y cuentos de hadas

Estudiando las raíces de la palabras en los primeros textos germánicos de los antiguos godos y lombardos (o Langobard, largas barbas), J. R. R. Tolkien llega a la

conclusión de que, en general, se creía en los enanos y una poderosa pero atrofiada raza subterránea de demonios o espíritus que vivían dentro de las montañas. Estos enanos eran guardianes de tesoros y de mágicos presentes y también maestros del fuego y de la forja y hacedores de armas y joyas. En la Tierra Media, Tolkien continúa con una tradición muy sólida: sus enanos eran los genios de las montañas, como los hobbits eran los genios de las tierras cultivadas y las granjas, y los ents eran los genios del bosque. A través de su investigación, Tolkien sintió que tenía el poder de comprender la verdadera naturaleza y el carácter de su herética y atrofiada raza de enanos de la montaña. Resolvió que sus enanos eran comparables en todo a los escandinavos, una orgullosa raza de guerreros, artesanos y comerciantes que tenían su vivo retrato en las sagas islandesas —similares en todo a los amantes del mar escandinavos.

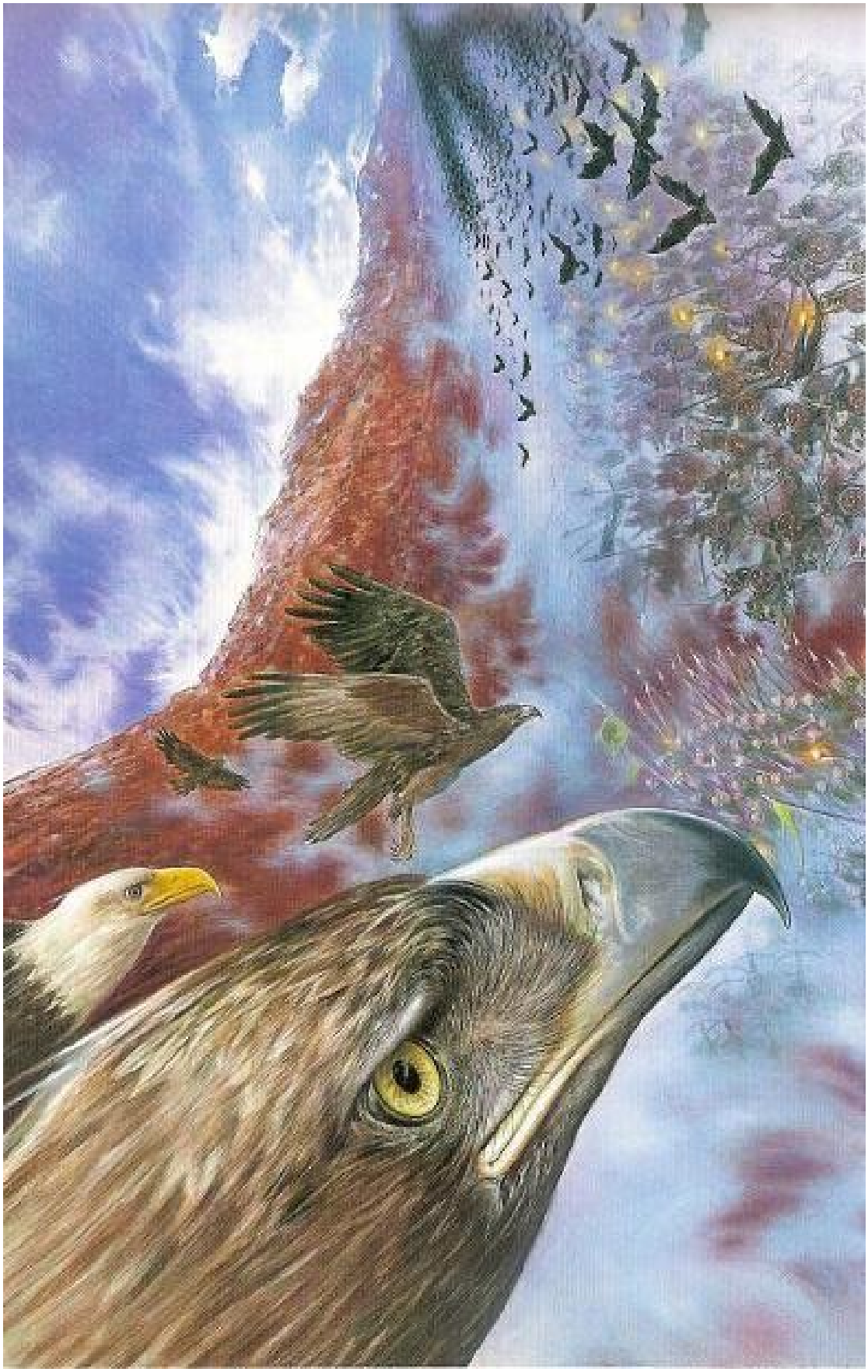


Imagen p. 62 — Como los enanos de muchas otras tradiciones mitológicas, los enanos de Tolkien eran feroces en la batalla, como demostraron Thorin Escudo de Roble y su ejército en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Probablemente, los enanos de la Tierra Media se parecían más a los antiguos germánicos, antepasados de los vikingos antes de los barcos y los caballos. Ambos eran estoicos e independientes por naturaleza, admiraban la fuerza y la bravura,

tenían sentido del honor y la lealtad y adoración por el oro y los tesoros. Eran casi idénticos en destreza en el manejo y la fabricación de las armas, en su orgullo obstinado, y en su implacable sed de venganza cuando percibían una injusticia.

Como los antiguos escandinavos, los enanos eran bravos e intrépidos en su propio terreno, pero desconfiados y displicentes con todo aquello que no conocían. A diferencia de la cultura guerrera de los escandinavos, que eran también trotamundos, silvicultores y granjeros, los enanos de Tolkien temían el mar abierto, el bosque profundo y las llanuras abiertas. Preferían tirar de un caballo que cabalgarlo, cortar un árbol que subirse a él, o quemar un barco que navegar. Los enanos sólo se sentían seguros en las profundas raíces de las montañas y gozaban con el trabajo del oro y los metales preciosos, la forja de armas de acero, la talla en piedra y el engaste de gemas.

Partiendo de los tradicionales cuentos de hadas en que aparecen enanos, Tolkien intentó descubrir más sobre esta raza arquetípica: su conexión con las minas, el acaparamiento de tesoros, la forja de armas sobrenaturales y la creación de objetos con cualidades mágicas. El estudio de cuentos como *Rumpelstiltskin*, indujo a Tolkien a dotar a sus enanos de nombres secretos, amor a los acertijos y un lenguaje secreto escrito en runas. Tolkien decidió que, aunque los enanos no eran exclusivamente varones, sus mujeres (y también sus niños) serían pocos y estarían ocultos a fin de que nunca fueran vistos por otros pueblos. Así, las grandes pasiones de los enanos se centraban en la obtención y el modelado del oro y otros materiales semejantes de la tierra. En *Rumpelstiltskin*, Tolkien también observó la asociación esencial de los enanos con anillos mágicos de poder. Este cuento de hadas sobre hilado de oro puro a partir de la paja, nos conecta directamente con los enanos de los grandes anillos épicos buscados en el *Cantar de los nibelungos* alemán y la *Volsunga Saga* noruega. La rueca de *Rumpelstiltskin* es una versión de cuento de hadas de los poderes mágicos incorporados en la forja de anillo de los enanos de los antiguos mitos. El anillo mágico de oro era conocido como Andvarinaut en el *Cantar de los Nibelungos*, que significa «el anillo de Andvari el Enano». También llamado «Telar de Andvari», porque gracias a su poder se reproduce a sí mismo eternamente. Era la última fuente del oro maldito de los tesoros de los nibelungos y de los volsung.

En la mitología nórdica, este anillo acaba en posesión de Odín. Conocido como Draupnir, el «goteante» porque cada nueve días goteaban de él ocho anillos nuevos de oro. Hay que tener en cuenta el significado del número nueve: número de las brujas. Como rey de los dioses nórdicos, Odín era realmente el Señor de los Anillos. Draupnir era el único anillo que era símbolo de su dominio sobre los Nueve Mundos de la cosmogonía nórdica, como el Anillo Único de Sauron lo era de su dominio sobre la Tierra Media.

Los siete durmientes

Entre las historias que dieron forma a los enanos de Tolkien, dos de las que más influyeron son el cuento de *Blancanieves y los siete enanitos* y un poema islandés, el *Voluspa* (que significa la profecía de la sibila), una visión profética muy poderosa de la creación, evolución y destrucción final del cosmos nórdico. En el *Voluspa*, Tolkien descubrió el nombre «Dunn», de un enigmático y misterioso creador de los enanos. Seguramente, debió de haberle estimulado advertir que el creador que «despertaba» una raza tenía un nombre que significaba «durmiente». Puede que Durin fuera cuidadosamente traducido como «Dormilón», y adoptado (de la misma fuente) en el cuento de hadas *Blancanieves y los siete enanitos*.

Imagen p. 63 — El rey enano Thorin, cuyo nombre obtuvo Tolkien de las historias nórdicas de enanos.

Imagen p. 64 — Los enanos llevaban máscaras de acero para soportar la lucha contra los dragones de fuego Glaurung en la batalla de las Lagrimas Innumerables. Muchas culturas de África y Asia tienen la misma costumbre de utilizar máscaras de guerra con aspecto de ferocidad.

Tolkien creía que el cuento de hadas tenía que recuperar el mito original o la historia de la antigua raza que lo había inspirado. Al principio, pensó que los durmientes serían los siete enanos, no Blancanieves. En este cuento de hadas, él veía un revoltijo de los orígenes de la raza de los enanos. Los siete enanos podían haber sido los primeros de su raza, pero Durin el Durmiente no era su hacedor. Tolkien llegó a la conclusión de que Durin era el primero de los Siete Durmientes —los padres ancestrales de la raza— que quedaban en las profundas cavernas, «bajo las rocas», esperando el momento de despertarse para completar su destino.

El origen de esta idea, basada en leyendas sobre ancestros dinásticos «durmiendo» en cavernas bajo las montañas, es corriente en muchos países. El rey Arturo, Carlomagno y Gengis Khan eran un poco como esos héroes nacionales que se supone habían dormido bajo las montañas mientras esperaban ser llamados a defender su país en un momento de gran necesidad. La historia de Rip van Winkle es la versión americana de esta leyenda. Para encontrar siete durmientes bajo la montana en la mitología, sin embargo, debemos distanciarnos más, a las leyendas místicas del

islam y de la India. Aquí, los siete durmientes son alternativamente sabios, siete profetas o los ancestros de los siete reyes de los siete reinos.

Imagen p. 65 — Los Siete Durmientes eran los padres ancestrales de los enanos de la Tierra Media. Tolkien buscó, en diversas mitologías, historias que contuvieran personajes y enanos durmientes, seres familiares en cuentos de hadas como *Blanca nieves y los siete enanitos*.

Dioses de la montaña y maestros del fuego

Una vez Tolkien ha descubierto sus Siete Durmientes, se obliga a sí mismo a pensar en su hacedor. Al principio, nos dice Tolkien, Los Siete Padres de los enanos fueron concebidos y formados por Aulë el Hacedor de Montañas, Maestro del fuego, Herrero de los Valar. Entre los enanos era conocido como Mahal, porque le dio forma a su raza a partir de elementos de las profundidades de la tierra. De Aulë viene el deseo de buscar en las raíces de la montaña, una búsqueda que lleva a descubrir el brillo de los metales y las joyas más bellas de la tierra. Con el descubrimiento de estos materiales sin pulir viene el deseo de llevar a la maestría oficios como la talla de la piedra, la forja del metal y el engaste de gemas. En Aulë el Hacedor de Montañas y Herrero de los Valar, descubrimos un ser que tiene mucho en común con el dios griego del fuego, Hefesto (el dios romano Vulcano), que era el herrero de los dioses del Olimpo. Como Hefesto, Aulë posee el espíritu de los artistas y artesanos más puros, ya que creaba por el gusto de crear, no por la posesión ni por su uso para obtener poder y dominio sobre los demás.

Sin embargo, parece que los enanos se apartaban con frecuencia de la verdad y el ideal natural de su Hacedor, y, en según qué circunstancias, acaba por sucederles alguna tragedia. Hay que decir que, por su destreza y

pasión por la guerra, y por su embravecida y violenta naturaleza, los enanos parecen tener más que ver más con otros grupos, por ejemplo, el culto guerrero de Thor. A diferencia del herrero de los dioses, Thor, el dios nórdico del trueno, encuentra la gloria en la batalla, y el honor en la acumulación del oro ganado en combate por las virtudes de su martillo de guerra, el trueno forjado por los enanos.

Los Siete Padres de los enanos creados por Aulë eran en muchos aspectos similares a las criaturas concebidas por el dios herrero de los griegos, Hefesto. Parecen criaturas vivas, pero de hecho son robots autómatas designados para ayudarle en su tarea de preparar el metal y trabajar las forjas. Los Siete Padres originales eran al principio como autómatas, incapaces de pensar de manera independiente. Fue Ilúvatar quien les dio el regalo de la vida verdadera, y no permitió a los enanos caminar sobre la Tierra Media antes de que despertara su propia creación, los elfos. De ahí que los Siete Padres de los enanos durmieran a través de las eras hasta que la oscuridad eterna de los cielos se llenó con la luz del día de Varda, la Reina de las Estrellas.

Puede haber una pequeña duda sobre las intenciones de Tolkien en este caso, pues uno de los muchos nombres de la Reina de las Estrellas es el de Alta Ella «Fanuílos», cuya traducción más simple es Blancanievcs. Esto desorienta. Ahora que se nos ha revelado que los Siete Enanos eran los auténticos durmientes en la tradición de los cuentos de hadas, descubrimos que es Blancanieves, la supuesta «belleza durmiente», la responsable del despertar de los enanos.

La salvación de los enanos

Los enanos saben que todos los seres sensibles que se refugian en el bosque sienten hostilidad hacia ellos. Puede que la esencia de esta hostilidad sea la vieja contienda entre la montaña y el bosque. La piedra, el hierro y el fuego están enemistados con la tierra, la madera y el agua. El genio de la montaña está continuamente en guerra con el genio del bosque.

Precavido contra la Hechicera del Bosque Dorado antes de conocerla, los sentimientos de Gimly el Enano sufren una súbita conversión hacia la reina Galadriel, que es casi religioso en su naturaleza e intensidad. Gimli le pide a la reina uno de sus cabellos dorados en lugar de un presente de metal precioso. La petición de Gimli evoca la extraña imagen de Rumpelstiltskin otra vez. El feo enano vuelve, pero ahora transformado en un «enano galante». La reliquia del enano son tres cabellos dorados guardados en cristal. Su patrimonio es un juego de palabras: *hair-loom* (el telar del cuento *Rumpelstiltskin* funciona con los cabellos de la muchacha, que se convierten en oro, de ahí la expresión *hair-loom*: telar de cabello, y la rima que viene del uso de la palabra en sindarin: «mellon» como amigo, «mel» como amor y también «mel» como oro). Gimli el Enano ha descubierto que el verdadero valor de su deseo está hecho de amor y amistad.

Blancanieves y el espejo de Galadriel

Hay otra belleza de sangre real en el Bosque Dorado, la princesa de los elfos, Arwen, Estrella de la Tarde, cuyo cabello oscuro rivaliza con el dorado de Galadriel, bajo cuya protección se encuentra. La belleza de Arwen fue renombrada y muy unida a Varda, la Reina de las Estrellas. Varda era célebre entre los enanos, porque en el Despertar de las Estrellas creó las Siete Estrellas conocidas por los enanos como Corona de Durin, con ocasión del Despertar de los Siete Padres de los enanos. Y fue Varda la que, por su propio resplandor, fue llamada Fanuilos, Blancanieves. Tan grande era la belleza de Arwen, la futura reina de los dúnedain, que se la tenía por la Estrella Reina en su venida a la Tierra Media. Digamos que Arwen del Crepúsculo era otra manifestación de Blancanieves.

Ahora que hemos profundizado en la relación de Blancanieves y los elfos, nos queda una pequeña duda sobre un asunto que subyace en *El Señor de los Anillos*. Una simple descripción de los hechos nos muestra la relación de las dos reinas del Bosque Dorado con el cuento *Blancanieves*, y sugiere dónde hay algo extraño. Veamos: una belleza de cabellos oscuros, una pálida princesa, se esconde en un bosque encantado cuya entrada está protegida por poderes desconcertantes y un ejército invisible de infalibles arqueros. En este reino oculto, la princesa se oculta cuidadosamente del mundo. Es constantemente velada por su belleza, un encanto inmortal que conoce poderosos encantamientos, rechaza pretendientes y consulta un espejo mágico. Desde luego son variaciones de *Blancanieves*. Especialmente si consideramos las relaciones

entre *La bella durmiente* y los Siete Padres de los enanos.

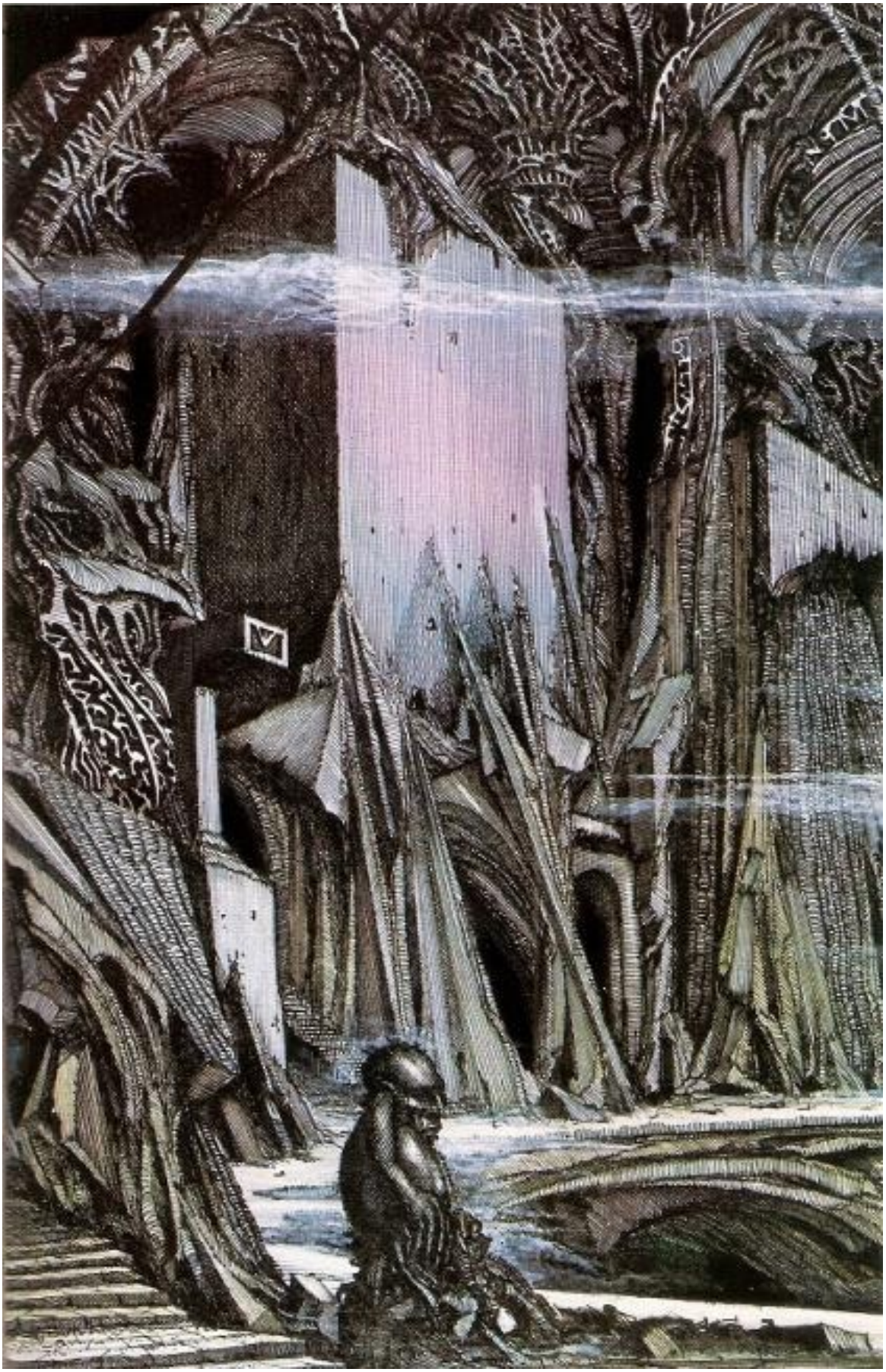


Imagen p. 67 — Moria, o Khazad-dûm, era uno de los reinos más grandes de los enanos. Era el hogar ancestral de Durin, el primero de los Siete Padres de los enanos de la Fierra Media.

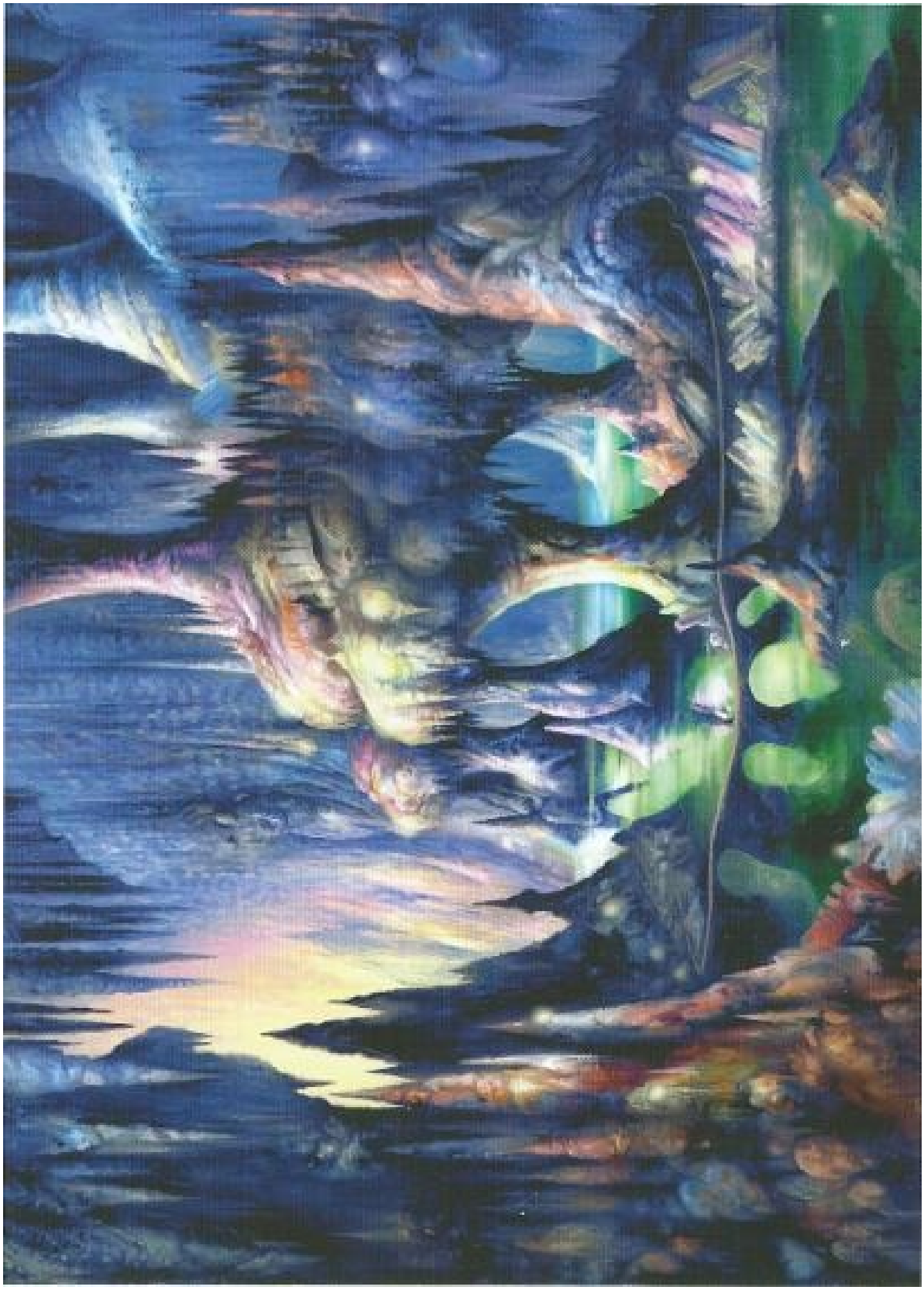


Imagen p. 68 — Las Cavernas Centelleantes de Aglarond fueron temporalmente el cobijo del enano Gimli, uno de los héroes de *El Señor de los Anillos*. El nombre de Gimli significa «centelleante o resplandeciente» y está tomado del nombre del refugio creado para los supervivientes de la batalla de Ragnarok (que señala el fin del mundo) en la mitología nórdica.

El espejo mágico de Galadriel parece tener un elemento (difícil de identificar al principio) que situaría el asunto fuera de discusión. Es algo que tiene que ver con las hechiceras que están mirando constantemente su espejo mágico. Tolkien sugiere que

no hay rivalidad y que las hechiceras están protegiendo a su hija adoptiva. El cuento de hadas, en cambio, deja sentada la vanidad de la madrastra bruja y los celos por la belleza de su hijastra.

Tolkien hace un guiño obvio a esta tradición del cuento de hadas, en el debate desarrollado entre Éomer, rey de Rohan, y Gimli el Enano, sobre la belleza de las reinas Arwen de Gondor y Galadriel de Lothlórien. Aunque las dos reinas eran para Tolkien demasiado virtuosas para tener nada que ver en esta rivalidad, su situación es precisamente como un acercamiento al cuento de hadas. Y es fácil imaginar a un travieso narrador de cuentos de hadas inventando una hechicera malvada que está llena de odio hacia la belleza de Blancanieves y le pregunta al espejo mágico: «¿Quién es la más bella de todas?»

El reino centelleante de Gimli

Todos los enanos de Tolkien están nombrados en la saga nórdica de los enanos excepto uno. Ese uno es Gimli. Su nombre se menciona en otro antiguo texto escandinavo. Ese texto es el *Voluspa*, la «profecía de la sibila». Gimli no es el nombre de un guerrero, sino el de un lugar. Es un lugar de salvación después de la gran batalla de Ragnarok y la destrucción del mundo. El «centelleante» Gimli es un paraíso recién nacido para los nórdicos. Después de la guerra del Anillo, muchos de los enanos de la Tierra Media serán invitados por Gimli a su nuevo reino bajo las montañas, donde se ha encontrado una maravillosa caverna bajo el abismo de Helm. Gimli era conocido como el Señor de Aglarond, nombre que significa «Cavernas Centelleantes».

El narrador de la historia de los enanos tenía muchos conocimientos sobre la vida de elfos y humanos. Una crónica de los enanos podría percibir los acontecimientos de su época desde perspectivas muy diferentes. Si los enanos registraron los hechos de aquellos tiempos, en ellos constará que Gimli, hijo de Glóin, participó en tres de los acontecimientos más significativos y de consecuencias más importantes: el viaje de Gimli a través del Bosque Dorado de Lothlórien, el descubrimiento de las Cavernas Centelleantes de Aglarond y la partida de Gimli hacia el mar Occidental.

Por estos tres actos, Gimli fue para los enanos lo que Eärendil el Marinero era para elfos y hombres: la redención de antiguas transgresiones y el olvido de un mal que había provocado deshonor para los enanos. En las Cavernas Centelleantes, Gimli redescubre la verdadera llamada de su pueblo, y, en cumplimiento de una profecía, descubre su destino. Al navegar hacia el mar Occidental, a Gimli —el único de su raza— le fue permitido entrar en las Tierras Imperecederas y pudo incluso haber tenido garantizada una audiencia con Mahal, o Aulë, el Hacedor de Montañas. Si esto es así, entonces pudo haberse dicho de Gimli: «Fue a encontrarse con el Hacedor».

El dominio de los ents

Pastores de árboles

J. R. R. Tolkien era un adorador incondicional de los árboles. Desde su infancia, admiró y amó esta antigua forma de vida y creyó que eran de alguna manera seres sensibles. A una pregunta sobre el origen de los ents, Tolkien escribió: «Debería decir que los ents están compuestos de filología, literatura y vida. Deben su nombre al "eald enta geweorc" del anglosajón». Esta referencia al anglosajón se debe a un fragmento del bello e inquietante poema inglés antiguo *El trotamundos*. La palabra *enta* se traducía comúnmente por «gigante», y la frase se refiere a las prehistóricas ruinas de piedra consideradas como el trabajo de una antigua raza de gigantes. Sin embargo, más allá de que los ents fueran el nombre anglosajón para gigante, la «Marcha de los ents» de Tolkien está inspirada de hecho en un aspecto negativo. Venía de su disgusto casi herético y su, digamos, desaprobación del tratamiento que le da William Shakespeare a los mitos y leyendas. El mayor abuso estaba concentrado en su obra de teatro más popular, *Macbeth*.

La creación de los ents, como explicó una vez Tolkien, «se debe, creo, a mi más amargo desacuerdo y enfado de los días de colegio con el mal uso que hace Shakespeare de la llegada del "gran bosque de Birnam a la colina Dunsiname". Echo de menos concebir un escenario en el cual los árboles puedan marchar realmente a la guerra». Otra vez, Tolkien creyó estar escribiendo la verdadera historia de su tradición. Sintió que Shakespeare había trivializado y malinterpretado un mito auténtico, proponiendo una simple y barata interpretación de esa marcha del bosque hacia la colina. Tal vez no había leído lo bastante sobre este tema; Tolkien, a veces divertido, a veces irritado por aquellos que buscaban las fuentes y los significados ocultos en su obra, era bastante capaz de crear un escenario falso para la ocasión. Pero ciertamente, en su «Marcha de los ents», la oposición fundamental de los espíritus del bosque y las montañas estaba revelada y representada de una manera que presta poder y dignidad al milagro del bosque marchando hacia la colina.

Imagen p. 71 — El ent Bárbol era una parodia de C. S. Lewis, escritor de fantasía, amigo y compañero de Tolkien, la tendencia del círculo de amigos de Tolkien, los *Inklings*, hacia la locuacidad sobre los orígenes de las palabras queda reflejado en la Cámara de los Ents, donde éstos discuten largamente sí deben emprender alguna acción contra el traicionero mago Saruman.

En un nivel personal divertido, los ents estaba de alguna manera satirizando a los profesores de Oxford y particularmente a los filólogos retrógrados (entre los cuales Tolkien se nombraba a sí mismo). Los ents, como los académicos, se mostraban largos

en las discusiones y los problemas, pero cortos a la hora de actuar. Con frecuencia, sin embargo, la acción se demuestra innecesaria —en Oxford como en el bosque de los ents— y los debates duran más que los problemas. Una discusión en éntico, sin embargo, podría haber sido una pesadilla para un estudioso de filología. Eran más lentos que los humanos porque cada cosa nombrada debía incluir la propia historia de la cosa: «hojas a las raíces» como podrían decir los ents. Como consecuencia, las reuniones de ents o «asambleas» —con requisitos, incorporaciones, excepciones y notas verbales en cada punto— deben haber tenido un sabor especial para quienes tienen alguna familiaridad con los encuentros editoriales de los compiladores del *Oxford English Dictionary*. Bárbol es un «árbol de tradición» y se puede argumentar que la narración de Tolkien sobre Bárbol y el bosque de los ents en *El Señor de los Anillos* equivale exactamente a su representación de Bárbol. Durante las últimas décadas de su vida, Tolkien reconoció en una entrevista que el líder de los ents era explícitamente conocido como una satirización completa y bienintencionada de su amigo y colega, C. S. Lewis, autor de *Las crónicas de Narnia*, con su retumbante voz, sus absurdas interjecciones «Rum, rum» y la autoridad de un completo sabelotodo que, curiosamente, lo sabe todo.

Para encontrar seres míticos que se correspondieran con los ents, Tolkien sólo tenía que mirar en el folclore local inglés, donde los «hombres verdes» juegan un importante papel. Se les ve a menudo como un rostro, entrelazado en la mampostería del porche de una iglesia o en la madera tallada de su interior. Le rodean volutas de follaje que salen también de sus orejas, narices y boca, incluso de sus ojos. Las historias y las tallas del hombre verde son comunes en los Midlands occidentales y junto a la frontera galesa. Era un espíritu de la naturaleza celta, relacionado probablemente con un culto a la fertilidad de la

primavera, en el cual se le representa llegando victorioso sobre los poderes del frío y el hielo. Esencialmente benevolente, también podía ser muy poderoso y destructivo, como el Caballero Verde derrotado por sir Gawain en el poema de la Inglaterra medieval *Sir Gawain y el Caballero Verde*.

El tema del hombre verde está desarrollado en un famoso libro que había leído Tolkien. *La rama dorada,* de sir James Frazer, fue publicado en 1922. Frazer muestra que muchas culturas creen que los árboles son merecedores de adoración por sí mismos, o porque están poseídos por espíritus. Pero va más allá. «La concepción de árboles y plantas como seres animados da lugar a que sean tratados como machos y hembras, y estos pueden enlazarse en matrimonios reales, y no sólo figurados.» Después de presagiar la trágica pérdida de sus esposas, Frazer también da evidencias de la afinidad de los ents hacia el agua. «Mostraré, afirma, que, primero, los árboles considerados como seres animados tienen acreditado el poder de hacer que caiga la lluvia y que brille el sol, que los rebaños y la manadas se multipliquen, y que las mujeres den a luz con facilidad, y, segundo, que los mismos poderes son atribuidos a dioses árboles concebidos como seres antropomórficos (como los humanos) o a su encarnación actual como hombres vivos.»

Los semiconscientes huorns, que inspiran el terror del ejército orco de Saruman, representan el aspecto más salvaje y peligroso de los hombres verdes: un poder inhumano que explota los recursos más profundos del mundo natural. Frazer recuerda casos en que aves, animales e incluso niños eran sacrificados para aplacar espíritus demoníacos de ciertos árboles.

Esta tradición antropológica era precisamente el material básico y salvaje con el que J. R. R. daba forma a su mitología, eterna, arraigada en la experiencia humana y aún en la suya propia. No sorprenden sus sentimientos respecto al bosque andante de Shakespeare en *Macbeth,* en el que los soldados simplemente cortan una rama ante ellos, algo trivial comparado con el profundo potencial y los atributos de los antiguos y venerados espíritus del bosque.

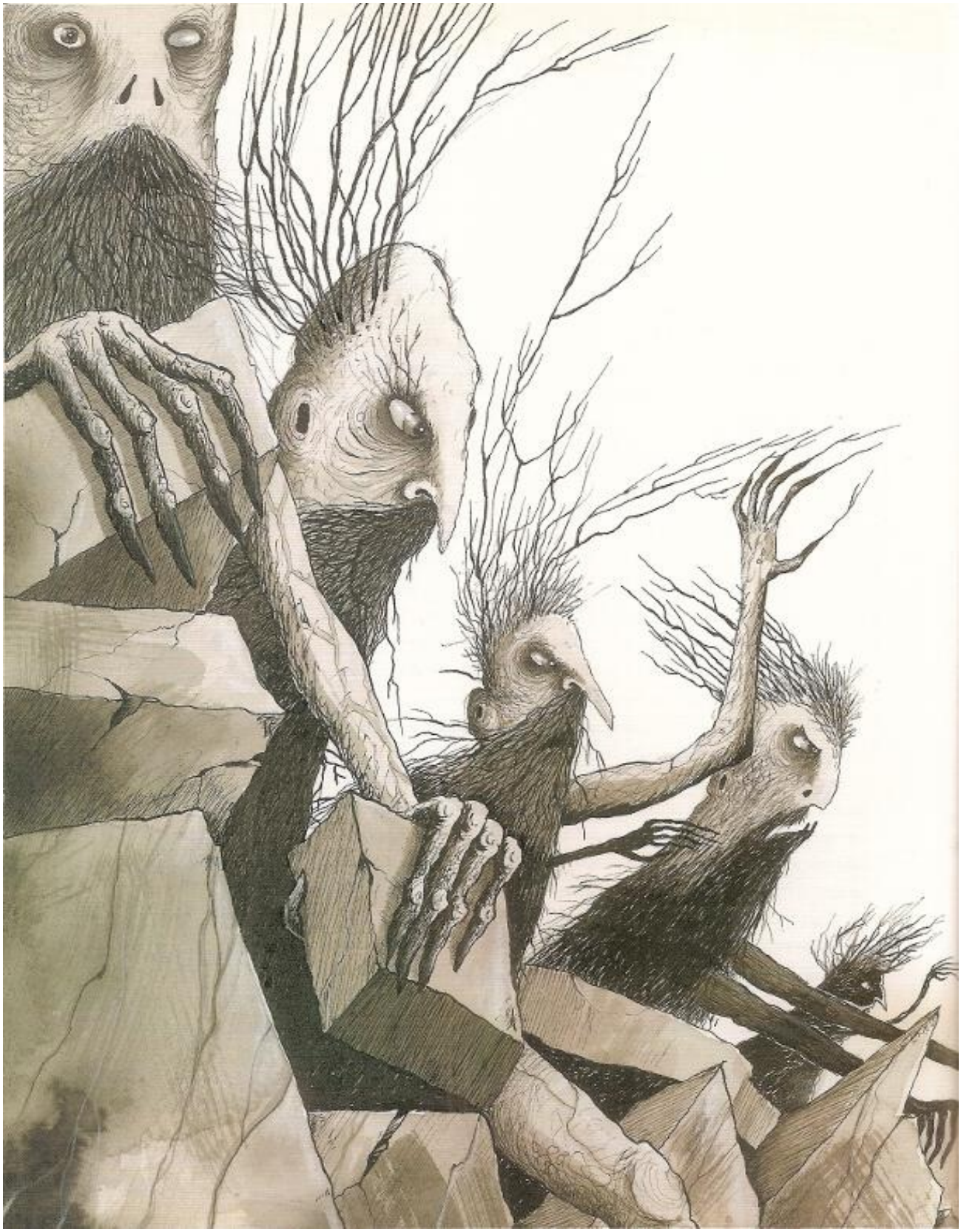
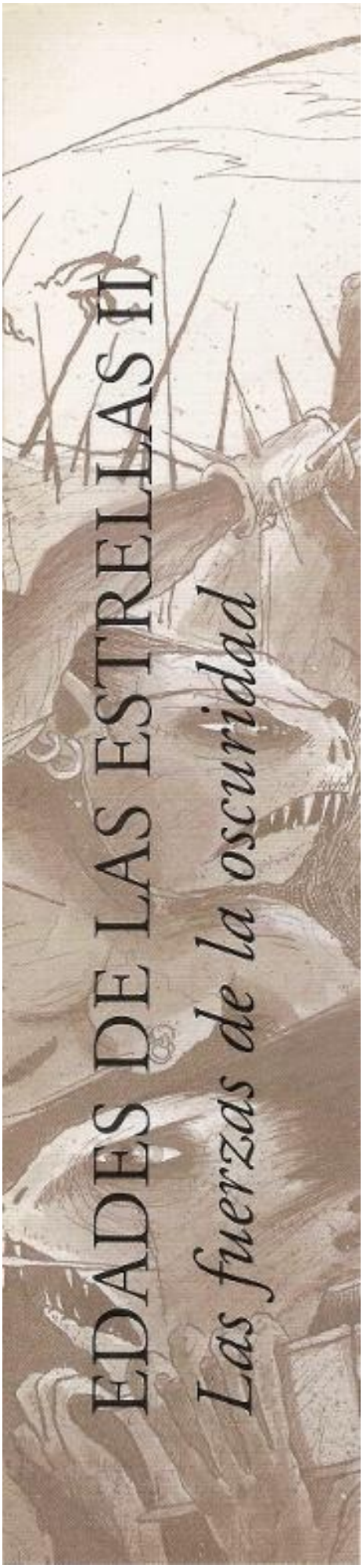


Imagen p. 72 — La Marcha de los Ents, durante la cual ents y huorns destruyen la ciudadela de Saruman en Isengard, le da a Tolkien la oportunidad de desarrollar la idea de un bosque que cobra vida, tema que según él ha sido pobremente recreado nada menos que por el bardo en persona, William Shakespeare, en su obra *Macbeth*.

La marcha de ents y huorns

En el acto V, escena V del *Macbeth* de Shakespeare, el predestinado rey escocés se está preparando para la batalla. Aparece un mensajero y le dice: «Haciendo guardia sobre la loma / he mirado hacia la zona de Birnam, y me ha parecido ver de pronto / que el bosque empezaba a moverse /… A tres millas de distancia, vos mismo podréis verlo / Yo digo lo que he visto: una selva que camina». Esta impresión de movimiento, sin embargo, estaba creada simplemente por el avance de los enemigos de Macbeth a través de los árboles. Tolkien tenía algo mucho más ambicioso en mente y hace que sus ents despierten a los espíritus del bosque, así que son ellos mismos los que avanzan hacia la ciudadela de su enemigo, Saruman, que está usando los árboles como combustible para sus demoníacos hornos.

La apariencia de los huorns, espíritus arbóreos demoníacos bajo la guía de los ents, lleva un terror auténtico a sus enemigos. Los huorns pueden haber sido ents que en su día crecieron como árboles o árboles que crecieron como ents, pero que eran verdaderamente iracundos, peligrosos y despiadados, En los huorns, encontramos la representación de un ejército vengador de hombres verdes (como el Caballero Verde de Gawain) atacando a todas las criaturas malvadas que son hostiles a los bosques.



LEGIONES DE ORCOS

Trasgos de cuento de hadas

«Había una vez un trasgo que vivía en un agujero.» Así empieza una cancioncita en una historia que J. R. R. Tolkien escribió para sus hijos. Es obvio que esta música resonó en su mente porque, décadas después, Tolkien escribió una historia sobre otra diminuta criatura que moraba en un agujero, y que empieza con aquella primera línea famosa: «En un agujero en el suelo, vivía un hobbit».

La historia que ayudó a Tolkien a inspirarse fue *La princesa y el duende*, de George MacDonald. Publicada en 1872, describe ampliamente los conflictos entre los mineros y los trasgos en los túneles bajo tierra, que prefiguran con intensidad las escaramuzas entre los hobbits y los trasgos de Tolkien.

En el mundo de Tolkien, sin embargo, el conflicto se da entre los trasgos y otra raza de menudos, los enanos, que también eran mineros. Los enanos hacían enemigos peligrosamente persistentes, como prueban los siete años de la Guerra entre los Enanos y los Orcos que tuvo lugar hacia el final de la Tercera Edad del Sol. Este conflicto tiene resonancias en varias culturas, desde Cornwall a China, donde se dice que trasgos y demonios sabotean a los mineros en los túneles, y dificultan su trabajo por pura maldad.

En la historia de Tolkien, los pies más grandes de lo normal de los hobbits son importantes. En la historia de MacDonald los pies son la única debilidad de los trasgos, y son derrotados por los mineros, que les aplastan los pies y les echan encantamientos mágicos. Tolkien comentó una vez que nunca creyó en unos trasgos con los pies blandos. En la historia de Tolkien, los trasgos podían ser repelidos por ciertos hechizos, pero sus pies estaban calzados de hierro. Eran los hobbits quienes llevaban los pies descalzos,

aunque ambos parecen haber estado preocupados por sus pies.

En la historia de MacDonald, sin embargo, tenemos la frase: «Había una vez un trasgo que vivía en un agujero: enfrascado en la reparación de uno de sus zapatos sin suela». Esta rima es una especie de acertijo (en inglés rima *hole*, agujero, con *sole*, suela), y es digno de un hobbit, ya que ¿por qué hacen los trasgos zapatos sin suela? Porque los trasgos son criaturas sin alma. Los trasgos de Tolkien pueden ser protegidos por sus zapatos hechos de hierro, pero comparten con los trasgos de MacDonald la condición de carecer de alma; Los hobbits de pies descalzos de Tolkien poseen, también, la misma condición de carecer de alma (ninguno de los habitantes no humanos de la Tierra Media tiene alma).

En las novelas de Tolkien, los hobbits y los trasgos son dos pequeñas i moradoras de agujeros que personifican la lucha entre las fuerzas del bien y el mal.

A la hora de crearlos, hobbits y trasgos parecen haber salido del mismo agujero en la imaginación de Tolkien, pero con naturalezas opuestas. Sólo en la historia de *El hobbit*, sin embargo, son usados los términos «hobgoblins» y «goblins» (trasgos en la traducción de Minotauro). Cuando empezó a escribir *El Señor de los Anillos* y *El silmarillion*, Tolkien decidió que emplearía un nombre más maligno para estas criaturas: los orcos.

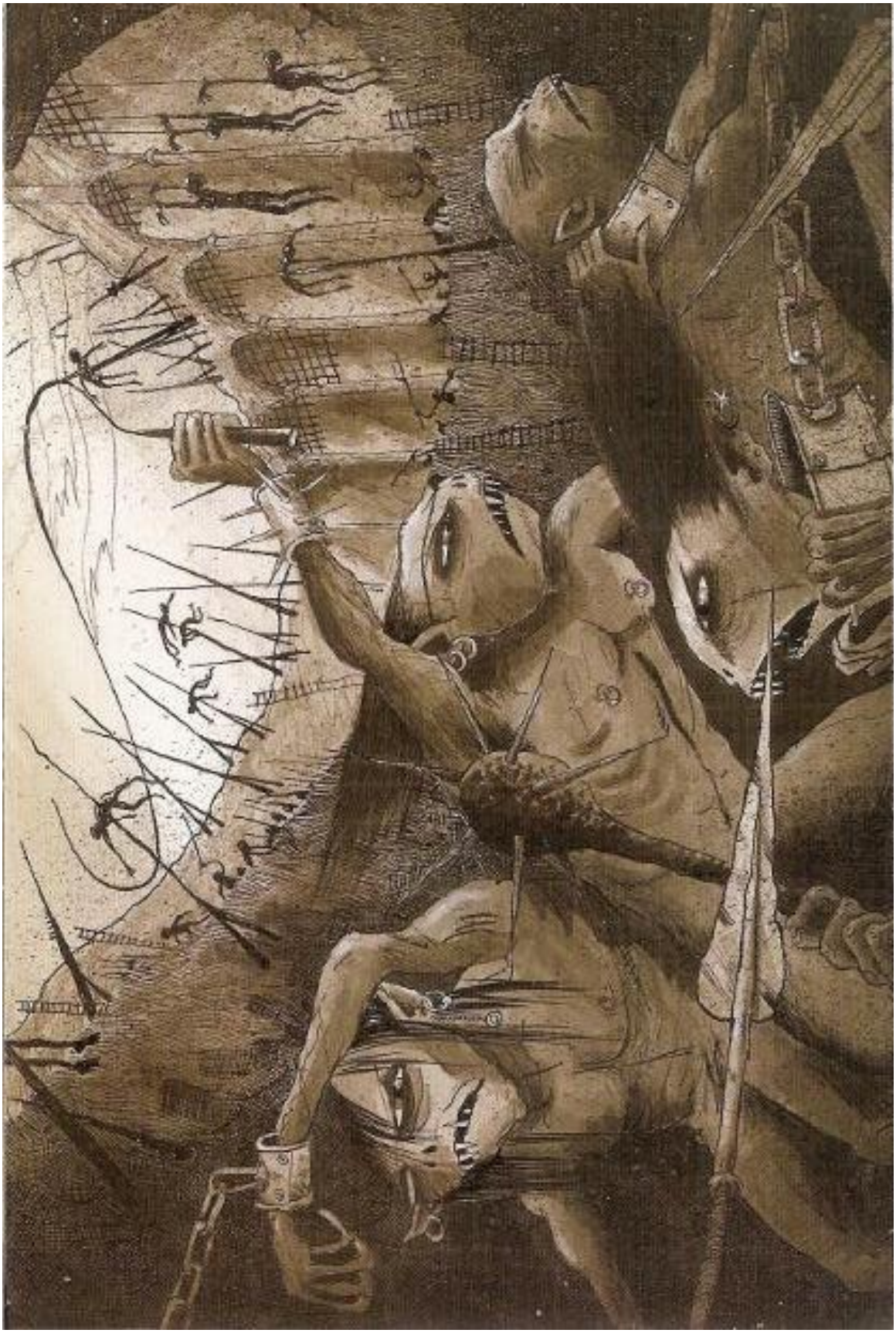


Imagen p. 75 — Los orcos de Tolkien eran no nacidos, ya que eran formas creadas de elfos torturados. Con esta idea, Tolkien se hace eco de la idea cristiana de que Satanás no es capaz de crear nueva vida —sólo Dios puede hacerlo—, pero puede corromper las formas de vida existentes y darles una vida al servicio del mal.

Los orígenes de los orcos

Los orcos eran los demonios malignos conocidos en textos anglosajones como los *ornacea*, que significa «cadáver andante», la muerte viviente motivada por la envidia y la esclavización por el Señor de los Anillos. Este nombre también enlaza con los *orcneas* de *Beowulf* espíritus demoníacos, y con el latín *orcus*, que significa infierno. A su vez, los escritores griegos y latinos de historia natural daban los nombres de *orc* y *orcus* a un monstruo real que vivía en las profundidades, la ballena asesina blanca y negra, y *Orcus* es el nombre científico que ha permanecido para la ballena asesina.

Los orcos de Tolkien se originaron en las fosas de Utumno en la Primera Edad de las Estrellas, cuando Melkor capturó muchos de los miembros acabados de nacer de la raza de los elfos y los llevó a sus mazmorras, donde fueron torturados y transformados en una raza de trasgos esclavos que estaban tan degradados como limpios los elfos. Eran horribles, deformes y musculosos, tenían colmillos amarillos, las caras ennegrecidas y hendiduras rojas en vez de ojos.

Imagen p. 76 — El enfrentamiento entre orcos y enanos fue más lejos en la historia de la Tierra Media. Aquí vemos a Azog, jefe de los orcos, durante la batalla de Azanulbizar, que tuvo lugar durante la Guerra entre los Orcos y los Enanos, frente a la Puerta Oriental de Moría.

En una carta a sus admiradores, Tolkien escribió: «… en mis mitos no considero ni concibo de los creadores de almas o espíritus, cosas de un orden parecido, si acaso un poder igual a los Valar, como una posible “delegación”. He representado a los

orcos como seres reales preexistentes en los cuales el Señor Oscuro ha ejercido la totalidad de su poder para remodelarlos y convertirlos, no para crearlos…»

Éste es un punto importante porque la manera de pensar de Tolkien no concibe la posibilidad de que el mal pueda crear seres malignos por sí mismo. Por eso Melkor ha de corromper otros espíritus y criaturas. Y lo hace con mucha variedad. Algunos de los espíritus que corrompe, como Sauron, son importantes, otros, como los orcos, no lo son. Muchos de ellos eran claramente (y biológicamente) una corrupción de los elfos (y probablemente también de los hombres) A veces, entre ellos (como sirvientes especiales y espías de Melkor, y como líderes) habría habido numerosos espíritus menores corrompidos que asumían similares formas corporales.

Imagen p. 77 — Los enanos quedaron victoriosos en la batalla de Azanulbizar y empalaron la cabeza del líder de los orcos, Azog, en una estaca.

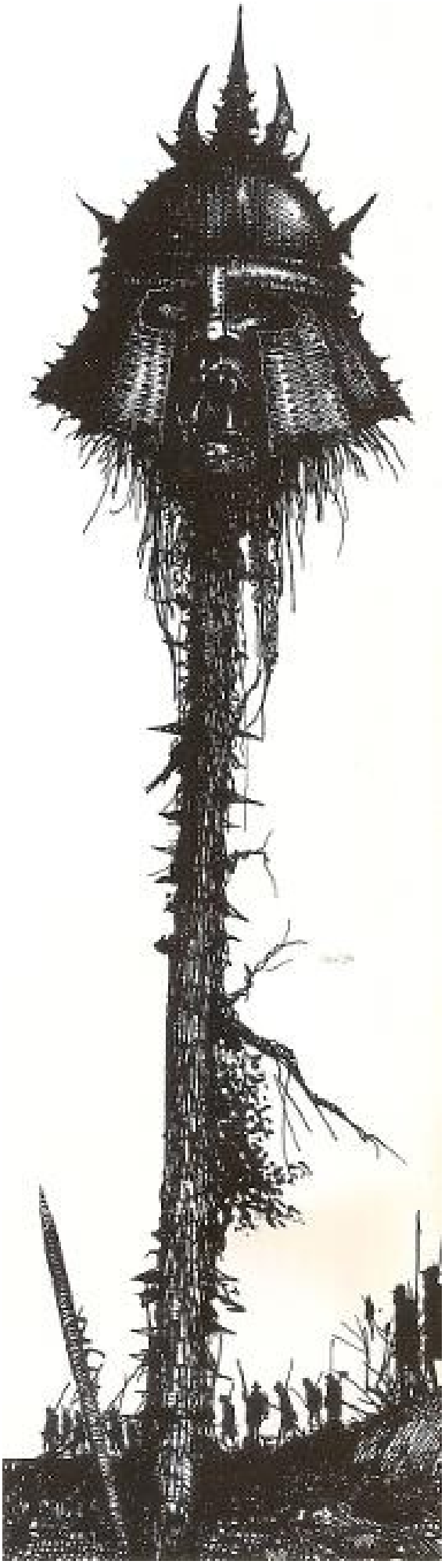
Los orcos eran tan independientes como podrían serlo hoy en día, digamos, los perros y los caballos respecto a sus amos humanos. Según para qué asuntos, éstos toman directamente la forma de orcos, aunque más grandes y más terribles. Había historias que hablaban de grandes orcos o capitanes orcos que no habían sido asesinados y que reaparecían en las batallas a lo largo de más años de los que abarca la vida de los humanos.

En tiempos, también estaba claro que los humanos podían, bajo la dominación de Melkor o sus agentes, ser reducidos casi a un nivel mental de orco o a sus costumbres en sólo unas pocas generaciones. Entonces se aparean, o son obligados a aparearse, con orcos, dando lugar a nuevas razas, con frecuencia más grandes y más astutas. No hay duda de que mucho más tarde, en la Tercera Edad, Saruman el Blanco descubrió esto, o lo aprendió de su experiencia, y en su deseo de dominio llevó a cabo su perversidad: una generación cruzada de orcos y hombres.

La negrura de los orcos

Uno de los significados de orco anotado en el

Oxford English Dictionary deriva del latín *orcus*, convertido casualmente en el siglo XVI en el inglés *orc*, que significa monstruo devorador. Los orcos en los cuentos de Tolkien suponen un contrapeso de los elfos, en cualquier caso. Los elfos son hermosos, los orcos son horrorosos. También son negros, y esto ha provocado cierta angustia en lectores que han visto en ello una difamación de las personas de piel negra. Mientras J. R. R. Tolkien era un escritor políticamente correcto, era improcedente imputarle racismo alguno. Los orcos no eran humanos. La oposición de blanco y negro es un tema básico de *El Señor de los Anillos*, expresado de muchas formas, aunque de manera muy notable, en la emergencia del reencarnado mago Gandalf como Gandalf el Blanco, el gran oponente del Señor Oscuro. Pero este contrapeso no es el único propósito o tema de la historia, en el sentido de hacer una declaración como «negro = malo y blanco = bueno». También podríamos recordar la horrible palidez de Gollum. Tolkien, escribiendo a mediados del siglo XX, estaba usando una convención que era corriente en Inglaterra y Europa desde hacía siglos antes de él, y que sólo recientemente ha sido motivo de merecida controversia y discusión por cuestiones de sensibilidad.



Su función en el esquema más amplio de las historias contribuye al «equilibrio del mal»: muestra que los efectos del orgullo fatal de Melkor y Sauron podrían estar estableciendo un modelo de hacer el mal que tiene las mayores consecuencias y las repercusiones más desastrosas. A nivel narrativo, proporciona los ejércitos terroríficos e innumerables del Enemigo, enfrentados con las menos numerosas fuerzas de Dios. Todas las descripciones de Tolkien de los orcos crean un sentido de vasta y anónima cantidad: son como un enjambre, una

ola devastadora. Salen en espesos mantos de sus madrigueras, inexorables e impersonales como insectos, comparados con frecuencia por el autor a moscas u hormigas. En la batalla tienen una fuerza mecánica y resignada, pero también una peligrosa debilidad; si algo sacudiera esta feroz concentración, entonces la masa entera se detendría, desconcertada, súbitamente vulnerable. Elfos, hombres, enanos, piensan por sí mismos, pero los orcos sólo pueden seguir órdenes.

Imagen p. 78 — En un intento por abrumar a sus enemigos en la Guerra del Anillo, Sauron crea una raza de superorcos, los uruk-hai, que comparten muchas características con los demonios de la India y los mitos persas.

Orcos y demonios mitológicos

El concepto y naturaleza de los orcos, demonios ciegamente subordinados para hacer lo que se le antoje a su maestro del mal, tiene paralelismos en numerosos mitos e historias de todo el mundo. Las más obvias están, como punto de partida, en la Biblia. Para Dionisio, el areopagita, los demonios eran ángeles que se habían rebelado contra Dios y habían caído. Su líder era Satanás. Antes de su caída, Satanás era conocido como Lucifer, que significa lucero del alba. Era muy poderoso, inteligente, bello (la belleza del diablo), arrogante, seductor, astuto, un rebelde contra ninguna ley, traicionero y perverso. Era el «príncipe del mundo» y estaba abajo, mientras que lo dioses estaban en lo alto.

En este mundo del Viejo Testamento, los demonios eran invisibles e innumerables. Cada persona tenía un millar a su derecha y diez millares a su izquierda. Preferían vivir aislados, en lugares vacíos como desiertos y ruinas, y eran muy temidos, especialmente por la noche. Atacaban animales y personas, y eran la causa de enfermedades físicas y problemas mentales. También provocaban pasiones salvajes y cólera, y causaban los celos.

Hay, por otra parte, encarnaciones del mal anteriores a la Biblia. En la antigua Persia, el reino de Bactria se hallaba donde está el Irán actual, y

allí vivió el profeta Zoroastro en la segunda mitad del siglo VII y en la primera mitad del siglo VI a. C. De sus enseñanzas se extrae que la personalidad de Angra Mainyu era un prototipo para los demonios cristianos. Angra Mainyu era un espíritu loco, sólo traía muerte, corrupción y podredumbre, e inspiraba disgusto. Como señal de desprecio, su nombre fue escrito en muchos textos con viles descripciones. Incluso se llegó a decir que no existía y que nunca lo hizo. Las fuerzas a su servicio —del tipo lagartos, serpientes y moscas— sólo eran préstamos temporales y pronto iban a desaparecer como fuerzas del mal. El mal es lo opuesto a la existencia. Angra Mainyu, que empezó como el igual de Ahura Mazda, el Señor Sabio, acabará por desaparecer poco a poco.

Y así como Melkor tiene a sus orcos, Angra Mainyu tiene a sus daevas. Estos causan plagas y enfermedades, y luchan contra toda forma de religión. Originalmente clasificados como espíritus, estas criaturas acaban degradándose a demonios. La palabra «diablo» deriva de su nombre. Los daevas eran controlados por siete archidemonios, de los cuales el más poderoso era Aka Manah, Mente Malvada. Contra los otros archidemonios estaba Azi Dahaka, Serpiente Endemoniada, de manera similar a los orcos de Tolkien, que eran en parte demonios y en parte humanos.

Imagen p. 79 — Melkor creó la raza de los orcos en estos

La civilización de Mesopotamia, que ocupaba la tierra entre el Tigris y el Éufrates que actualmente es Irak, aún fue más temprana. Entre las historias de los pueblos sumerios, y los reinos posteriores de Asiria y Babilonia, existía el personaje de Erra, el «Señor que merodea por la

noche». Erra era el dios cruel e implacable del otro mundo — un dios cazador, un dios de plagas, un dios de guerra. Tiene el poder de abrir las puertas del mundo subterráneo, de permitir el paso del alma. Sus subordinados eran los sebitti, guerreros sanguinarios que asesinaban personas y animales bajo sus órdenes. Erra los congregaba siempre que sentía que le urgía una guerra.

abismos de Utumno durante la Primera Edad de las Estrellas.

En una narración, Erra está dándole vueltas a un plan para un derramamiento de sangre a gran escala. Quiere desestabilizar el mundo, que vive en el exceso, acabar con su cultura, destruir sus creaciones, asesinar a casi todos y perturbar el orden de los dioses. Marduk, bajo cuyo gobierno se ha dado el exceso, protesta diciendo que ya ha matado a mucha gente de su pueblo por medio de la Gran Inundación y que no debería hacerlo otra vez. Erra insiste y responde a todas las objeciones de Marduk prometiendo que se ocupará de mantener el equilibrio entre cielo y tierra, y se asegurará de que el templo esté guardado por los dioses Anu y Enlil. También jurará que nada va a cambiar y que todos podrán vivir en paz y prosperidad.

Y entonces Erra estalla. En el ínterin, los templos fueron profanados, los lugares habitados quedaron desiertos, los bribones tuvieron acceso a los palacios de los príncipes, los hijos odiaron a sus padres y las madres odiaron a sus hijos, los cojos corrieron más deprisa que los que no lo eran, los jóvenes fueron enterrados por los viejos, y el hombre comió hombre. Todos los valores fueron vueltos del revés, y nadie escapó a la muerte.

Orcos de otras culturas

Los orcos comparten muchas cosas con criaturas míticas de todo el mundo. En los cuentos chinos, su equivalente son las repulsivas criaturas conocidas como kouei. Son criaturas muy grandes, con la cara negra o verde y alargada, con dientes afilados. Sus rostros están cubiertos de largos cabellos. Los kouei deambulan por lugares corruptos y a través de la suciedad, se transforman a sí mismos en demonios de agua y entran en los pulmones de los hombres, para poder introducir perniciosas y a veces letales sustancias. Los kouei provocan enfermedades, accidentes y catástrofes, pero pueden ser pacificados por medio de exorcismos y sacrificios. Eran, sin embargo, raramente comprensivos hacia los humanos y eran la encarnación de p o, el espíritu del mal que ronda los cadáveres cuando han sido liberados de sus almas trascendentes. Eran identificados con frecuencia con los espíritus de los muertos, especialmente de aquellos que han muerto en accidente o sido asesinados.

Imagen p. 80 — Saruman envió a su ejército de orcos y uruk-hai contra las fuerzas que defendían la fortaleza del abismo de Helm. Aunque los orcos tuvieron éxito en la ruptura de las defensas, fueron finalmente destruidos por los refuerzos simultáneos de los guerreros rohirrim y los gigantescos huorns.

En la mitología hindú, tenemos a los raksha, espíritus malignos que representan a todas las fuerzas hostiles. Se aparecen tanto con un aspecto horrible como con una forma seductora. Se dice que entran en cadáveres abandonados, se comen su carne, y entonces les hacen obedecer sus deseos, con la intención de extender el mal a su alrededor. El líder de los raksha era Ravana, el enemigo de Rama. Ravana encabezaba un reino que siempre estaba en conflicto con los dioses y el trabajo de sus devotos.

En Japón, los tenga estaban estrechamente unidos a las montañas, aparecían de pronto y embrujaban a los humanos. Poseían poderes mágicos, cambiaban de aspecto, robaban, y podían hacerse invisibles. Sus actos eran por lo general maliciosos: secuestrar niños, sembrar discordia, hacer que caigan los edificios, interrumpir ceremonias religiosas e incluso prender fuego a los templos. Normalmente eran representados como pájaros con poderosas garras.

En Haití y Latinoamérica, había fraternidades de hechiceros particularmente malignos que se hallaban en lugares secretos. Celebraban grandes banquetes para

conmemorar sus crímenes y realizaban ritos ideados para atraer las almas de sus enemigos y poder obtener un dominio completo sobre ellos. Se decía que «los habían consumido». Estos enemigos se convertían, a través de sus ritos mágicos, en lo que se conoce como «zombis», los muertos vivientes. Eran completamente autómatas, bajo las órdenes de aquellos que los habían consumido. Vomitaban sin vacilación ni escrúpulo, y cometían crímenes y atrocidades que les habían sido dictadas; de ese modo permitían a aquellos que habían sido verdaderamente responsables escapar al castigo.

Tribus de trolls

Gigantes, ents y olog-hai

Los trolls eran una amenaza para todos los viajeros que se aventurasen de noche por caminos solitarios, sendas boscosas y pasos montañosos de la Tierra Media. Tenían el doble de la altura y el peso del más grande de los humanos, y la piel de escamas verdes, como una armadura de piedra. Los trolls eran rocas duras y poderosas, pero, en la magia de su creación se cometió un error fatal: el hechizo maligno de su raza era dependiente de la oscuridad. Si les tocaba la luz del día, se rompía el hechizo y la armadura de su piel crecía hacia dentro. Sus vidas malignas quedaban pulverizadas y volvían a ser otra vez piedras sin vida.

Los trolls eran la antítesis maligna de los ents en todas las cosas. Eran asesinos y caníbales. Su dieta principal era carne cruda. Con frecuencia, mataban por placer, o por ninguna razón. Mientras los ents estaban hechos de madera viva y creciente, los trolls estaban hechos de piedra dura y muerta. Eran la causa principal de una antigua guerra de desgaste entre bosque y montaña. Bárbol explica una vez la diferencia; «Los trolls son sólo falsificaciones hechas por el Enemigo en la Gran Oscuridad como burla de los ents, como los orcos lo eran de los elfos».

Imagen p. 82 — Un olog-hai, supertroll de ferocidad parecida a la de los trolls normales, pero capaz de

En el poema épico *Beowulf*, había muchas criaturas como los trolls, descendientes de razas torturadas que se cree eran los descendientes del asesino bíblico maldito Caín. En otro lugar en la literatura anglosajona, tenemos una mezcla de palabras para una confusión de criaturas a las que Tolkien da forma y estandariza: *Eoten* significa «gigante» o «ent» en inglés antiguo. *Jotunn* significa «gigante» en nórdico antiguo, y *troll* significa gigante o monstruo en nórdico. Tolkien nos ofrece una multitud de categorías para los trolls: de piedra, cavernarios, de colina, de montaña, de bosque y de nieve.

actuar a la luz el día sin volverse de piedra.

La estupidez de los trolls era tan grande que muchos no aprendían a hablar en absoluto, mientras otros aprendían los rudimentos del habla negra. Acaparaban tesoros, pero alardeaban de la misma manera si poseían brillantes joyas escondidas o lustrosas monedas. Con frecuencia actuaban de acuerdo con orcos y uruks. Lamentablemente, su mortífera estupidez combinada con su fuerza brutal en un estrecho paso de montaña o en el sendero de lo más profundo y oscuro del bosque resultaban ser una electiva combinación contra los viajeros desprevenidos.

Imagen p. 83 — El episodio de los tres trolls en *El hobbit* es una reminiscencia de *El sastrecillo valiente* de los hermanos Grimm. Enviado a matar a dos terribles gigantes, el sastrecillo los encuentra durmiendo y les tira piedras. Con eso provocara que se vuelvan el uno contra el otro y maten a su supuesto atacante.

Mitos y cuentos de hadas

Los trolls se encuentran en la tradición de los cuentos de hadas escandinavos. Los trolls escandinavos eran tan altos como las montañas y les crecían abetos sobre la cabeza. Eran los espíritus malignos de las montañas y los bosques. Conocidos como ogros, windigos, glotones o titanes, estos trolls estaban presentes en todas las regiones del mundo. Dejaban sus huellas por todo el paisaje, movían las rocas en sus discusiones, y cambiaban el curso de los ríos. Todos ellos estaban conectados con los poderes de la tierra y normalmente vivían bajo las montañas o en cuevas en el bosque. Malévolos y a veces cómicos, estos trolls eran enormes y fuertes, pero tan estúpidos que sufrían por lo común humillaciones y derrotas por culpa de los menos fuertes, pero sutilmente más inteligentes oponentes humanos —algunos de éstos eran niños y, en un caso particularmente memorable, una familia de machos cabríos.

En los cuentos de hadas, los trolls poseen con frecuencia tesoros robados: un cúmulo de oro y gemas preciosas, o a veces un arpa que canta o una espada encantada. Otros trolls piden un pago a los viajeros que quieren pasar a través de su bosque, montaña o puente. El pago puede ser hecho en monedas o niños, o en donaciones o adivinanzas imposibles. Los trolls de estas historias son bromistas, como en el dicho: «Guárdate de la cuota del troll del puente» («*Keepers of troll toll bridges*»). En cualquier caso, un héroe trotamundos poco escrupuloso se encontrará con un ardid, un timo o un robo por parte de un troll más bien triste. Si no fuera por los pequeños defectos del asesinato y el canibalismo, uno podría casi sentir pena por esta especie de mentalidad cuestionable.

Imagen p. 84 — Los trolls aparecen en diferentes fuentes literarias, desde la leyenda anglosajona a las historias de niños como *Los tres chivitos*. Los trolls de Tolkien se parecen mucho a los trolls de Jotunheim de la leyenda nórdica, donde las gigantes jotun cabalgan a espaldas de los lobos, y usan serpientes como riendas.

De modo parecido, en los mitos nórdicos, trolls y gigantes eran normalmente monstruos dedicados a la destrucción. Vivían en Jotunheim —tierra de gigantes— y buscaban alcanzar la soberanía del mundo de los dioses. En la antigua Grecia, eran los hijos de la Tierra y luchaban contra Zeus por el control del mundo.

El episodio de *El hobbit* donde Bilbo Bolsón y sus compañeros encuentran a los tres trolls y apenas consiguen escapar burlándolos se basa claramente en el cuento de los hermanos Grimm *El sastrecillo valiente*. Una historia parecida de engaño aparece en la mitología islandesa, donde encontramos a Loki, el dios embaucador y generador de problemas. Baldur, hijo de Odín, tiene un sueño que le hace temer por su vida. Cuando les habla a los dioses sobre su sueño, Frigg, su madre, decide pedir a todas las cosas vivas y muertas que no hagan daño a Baldur. Pero olvida pedírselo al muérdago, pensando que es demasiado joven e inofensivo. Loki se aprovecha de esto y engaña al hermano gemelo de Baldur, Bod, para que le dispare una flecha hecha de muérdago a su hermano, y lo mata. Del mismo modo, el troll es engañado para que mate a sus compañeros, de manera directa o indirecta, en *El sastrecillo valiente* y *El hobbit*.

Camadas de dragones y tesoros escondidos

Beowulf y Smaug el Dorado

«El dragón tiene la marca registrada del "cuento de hadas" cuando se escribe sobre él», declaró J. R. R. Tolkien en sus celebradas conferencias sobre el arte y la tradición del cuento de hadas. Tolkien creía que los dragones y su tesoro dorado pertenecían al reino del cuento de hadas. La verdad es que estos magníficos monstruos enriquecen la imaginación y encienden los espíritus que dieron lugar a la Tierra Media y sus habitantes. «Anhelaba a los dragones con un profundo deseo», declaró.

Cuando escribió la aventura en clave de cuento de hadas *El hobbit*, Tolkien decidió que un dragón no era solo necesario, sino esencial en su mundo. Pero no cualquier dragón; había que buscar al cazador del monstruo en su cubil. No era sólo una coincidencia que las fuentes más importantes de la tradición de dragones estuviera tan a mano en la forma del poema épico inglés *Beowulf*.

A primera vista, no se encuentran parecidos obvios entre *El hobbit y Beowulf*. Hay parecidos, sin embargo, en la estructura argumental del episodio del asesinato del dragón en *Beowulf y* en la del episodio que se encuentra en *El hobbit*. El dragón de *Beowulf* se despierta cuando un ladrón entra en la guarida del monstruo. El ladrón roba una copa preciosa del tesoro escondido y salva la vida escapándose. Esto se repite en el robo efectuado por Bilbo Bolsón en el tesoro del dragón dorado cuando el hobbit también roba un cáliz de oro del tesoro escondido. Ambos ladrones evitan ser

capturados y escapan a la ira de los dragones correspondientes. En ambas historias, los dragones montan en cólera por la proximidad de los ladrones.

Los respectivos campeones, Beowulf y Bardo el Arquero, en *El hobbit*, matan a la bestia. Ambos héroes tienen éxito al matar a sus dragones, pero a un precio. Bardo sobrevive y se convierte en rey de Valle, mientras que el más viejo Beowulf no logra sobrevivir al conflicto. Como le sucedió a Sigmund el Volsung del mito nórdico que había visto hacerse añicos su espada de acero en la última batalla, el destino de Beowulf queda sellado cuando su espada, Nailing, se rompe en la lucha contra el monstruo. Aunque victorioso, Beowulf no sobrevivirá a sus heridas. La muerte de Beowulf está reflejada en *El hobbit*, pero no en Bardo, sino en otro rey guerrero de historia, el enano Thorin Escudo de Roble, que es también vencedor en la Batalla los Cinco Ejércitos, pero muere a causa de las heridas.

El hobbit es la historia del dragón de *Beowulf* desde el punto de vista del ladrón. Aquí, sin embargo, tenemos un problema con el dragón de *Beowulf*, que resulta parecerse más a la personificación terrorífica de una maldición que a un malvado que casualmente es un dragón. Todos los personajes de un buen cuento de hadas deben tener algo íntimo, algún sentimiento propio. Esto se puede aplicar a todos los personajes de la aventura, incluso —o especialmente— a los malvados. Cuando el encuentro con el dragón de *Beowulf* está a punto de producirse, lo mejor es retroceder. No puedes echarle mano: el dragón ni siquiera tiene nombre.

Para Tolkien, esto era un pecado cardinal. Dentro de las esferas de la Tierra Media, los nombres eran factores primarios en todas las formas de vida y la creación de todas las cosas. Tolkien se sentía como la doncella en *Rumpelstiltskin*, cuyo destino depende de descubrir el verdadero nombre de la criatura. Con este fin en mente, Tolkien se encontró con una frase que supuso era una adivinanza, o un hechizo, para protegerse de los dragones. La frase dice: *wid smeogan wyrme*, cuya traducción significa: «contra el gusano penetrante».

A Tolkien le gustó el sonido de la palabra *smeogan*. También le gustaba la profunda ambigüedad de su significado: «penetrante». Suena como algo que puede ser a la vez divertido y serio, o ambas cosas a la vez. Todavía no era un nombre. Como gramático, Tolkien observó que *smeogan* era un adjetivo, y por tanto, estrictamente hablando, no podía ser considerado un nombre. Tolkien sabía que no estaba siguiendo el camino adecuado. Con el perfume inconfundible de la bestia sin nombre en las narices, Tolkien soltó los perros de caza de la filología y le dio caza.

Desde una perspectiva desafortunadamente adjetival, el aroma de *smeogan* nos lleva a un serio *smeagan*, que significa «investigar algo». Desde aquí, no cuesta nada tirar por tierra una pobre relación, el avasallador *smeogol* —«colarse en»— tan bueno como su verbal y artero *smugan* —«arrastrase a través de»—. Ya en caliente, Tolkien se entera de otro antecesor en lenguaje fronterizo: *smugan* aún más antiguo y menos utilizado. Como los tres miembros de la vieja familia inglesa nos suministran un ancestro común, la caza se redujo al viejo bosque fantasma del alemán prehistórico.

Aquí, el reservado habitante de la cueva, *Smugan* —que significa «meterse por un agujero»— era el último intento. Después de un corto interrogatorio, se reveló que en los viejos días había sido un verdadero dragón, pero no muy duradero. Aquellos días se habían ido, a menos que sus perseguidores conocieran la palabra secreta con la cual le obligarían a volver del pasado.

La reservada *Smugan* no era adecuada para el astuto Tolkien, que adivinó su significado en un momento. Convirtiendo el prehistórico verbo alemán *Smugan* en su pretérito, se convertía en: «se metieron por un agujero» en el pasado. Y así, el enigma estaba resuelto: ¡el nombre del dragón había de ser Smaug! *¡Ye, utúvienyes!*

¡SMAUG! ¡Smaug el Dorado! ¡Ahora tenía un nombre! Sí, esto era mejor que un lagarto enorme pero sin nombre. Smaug el Magnífico llevaba en su significado la composición colectiva de diversas partes del inglés antiguo: penetrando, interrogando, excavando, atravesando algo y arrastrándose dentro. Ya tenía toda la información necesaria para un villano verdaderamente escurridizo, inteligente y repugnante. Simultáneamente, se encontró con un apropiado, si no accidental, juego de palabras con niebla tóxica (*smog*), que insinuaba su paso a través de un distinguible tufillo de azufre.

Imagen p. 88 — Ancalagon el Negro fue el primero de los dragones alados de la Tierra Media, y fue criado en las profundidades de Angband por Morgoth.

El ojo del dragón y el cuento de la serpiente

Mientras escribía *El hobbit*, Tolkien descubrió «un profundo deseo» por los dragones, que acabó centrándose en el «deseo de un profundo dragón». En la creación del alado dragón de fuego, Tolkien investigó toda la filología que pudo encontrar sobre dragones y lo que consideró la mejor tradición de dragones.

Una vez más, Tolkien usó los nombres de las cosas como una aventura de descubrimientos. Eligió empezar con el nombre de la bestia. Dragón viene directamente del griego *drakon*, que significa simplemente «serpiente», pero es un derivado de la palabra griega *drakein*, que significa «mirada, destello, brillo». De ese

modo, el griego *drakon* que mira con fiereza va unido a la idea de alguien que vigila, un feroz guardián. De manera similar, el sánscrito *darc* implica una «criatura que te observa con una mirada mortal». En griego también, las palabras para dragón o gran serpiente, expresan el sentido de «alguien que mira con una mirada mortal o terrible», que es también el guardián de un tesoro o un sitio sagrado. Estas palabras sugieren una criatura con la capacidad de tener visiones proféticas y «ver» en el sentido de poseer un conocimiento antiguo, arcano.

Los dragones también son conocidos comúnmente como gusanos. En inglés antiguo y en la literatura escandinava, y en otras mitologías europeas, dragón y gusano son usados indistintamente para describir el mismo monstruo. El resultado es que uno y otro se transfieren características. La palabra «gusano», sin embargo, tiene raíces diferentes relacionadas con las características físicas de sierpes y serpientes. Hemos de partir de la palabra en inglés para gusano, *worm*, relacionada con el inglés antiguo *wyrm*, el noruego antiguo *ormr*, el gótico *waurms* y el latín *vermis*, que tienen todos la misma raíz *wer*, que significa «girar, retorcer». Por tanto, la palabra para «gusano» en inglés, *worm*, lleva las características de una «criatura que se retuerce».

Las serpientes son también criaturas que dan vueltas y que se retuercen, y, en muchas lenguas modernas del norte de Europa, estas palabras están entrelazadas con la palabra *worm* y sus variaciones: *wurm* es la palabra alemana para serpiente; *worm* es el alemán antiguo para serpiente, y *orm* significa serpiente en danés y en sueco. *Serpent* (que en inglés arcaico se usaba para definir una criatura que se arrastra, sisea y pica, es decir, una «serpiente») y *snake* (serpiente), tienen raíces diferentes, que dependen de las dimensiones de nuestro monstruo. *Snake* (serpiente) viene del alemán prehistórico *snag*, que significa «arrastrarse», mientras que *serpent* viene del latín *serpere*, que significa «reptar y arrastrarse».

Todas aquellas cualidades siniestras obtenidas dándole nombre a Smaug, se añaden ahora a multitud de aspectos: un fiero guardián del tesoro; una criatura de terrorífica mirada, ondulante y retorcida, que se arrastra lentamente, posee una visión profética y guarda un conocimiento misterioso y secreto; en fin, un ser de brillantes ojos y mirada destellante. Cualquier cosa que se hiciera con una criatura de estas características, sería terrorífico e hipnotizador. Es cierto que, de esta reserva de palabras, Smaug el Magnífico ha heredado sus ojos como el rayo, su brillante intelecto, sus hechizos paralizantes y no pocas de sus otras cualidades terribles.

Imagen p. 89 — Aunque incapaz de volar, como debieron haber hecho los dragones posteriores. Glaurung, el primer dragón

En la creación de Smaug el Dorado, vemos la perfecta historia de hadas con dragón: un villano de gran encanto, inteligencia y vanidad. Un dragón de luego volador cuya terrible cólera y deseos de venganza son admirados de algún modo por un observador impresionado por tan espectaculares

fuegos artificiales. La razón por la que la naturaleza traviesa de estas criaturas es de cuento es que, no importa lo espantosas que sean, uno sabe que el terror volador será derrotado y que toda persona decente tiene garantizado un final feliz.

verdadero de la Tierra Media, poseía un enorme poder destructivo con su aliento de fuego.

Fafnir y Glaurung, el padre de los dragones

Las aventuras de Smaug, no pueden, sin embargo, ser un acontecimiento sin precedentes. Todo viene de algún lugar, y los dragones vienen de un lugar muy antiguo y muy maligno. Vienen de un mundo brutal y primitivo similar al que fue revelado en las primeras epopeyas alemanas, de las cuales no recordamos un feliz en un milenio de brillante —si bien temáticamente condenable éxito literario.

No obstante, dentro de este enigmático mundo en el que está garantizado un final trágico, Tolkien empieza a buscar un dragón apropiado para su escenario. Smaug era aún demasiado encantador y divertido (y en todo caso, Smaug era cronológicamente una creación tardía). Tolkien necesitaba algo que fuera brutal, peligroso y lleno de perversa malicia. Buscaba algo que se regodease en el placer de torturar mente, cuerpo y alma. Tolkien sabía exactamente lo que buscaba y dónde encontrarlo: la encarnación de alguien acorde con el más malvado de todos los monstruos creados por la imaginación colectiva de alemanes y escandinavos.

Pocos discreparían con Tolkien cuando en *Sobre los cuentos de hadas* se refiere al dragón de dragones: «el mejor de todos [fue] el indefinible Norte de Sigurd de los Volsung, y príncipe de todos los dragones». Este «príncipe de los dragones» era el espectacular parricida, fratricida, genocida —y profundamente desagradable— Fafnir, el Dragón de Fuego, el usurpador del tesoro maldito de los (misteriosos y extinguidos) nibelungos. Aunque malvado, Tolkien creía que «el mundo que tuvo la imaginación de crear a Fafnir era más rico y más hermoso, aún a costa del peligro».

En el papel del héroe, encontramos en Túrin Turambar al primero de los matadores de dragones de la Tierra Media, y una historia que tiene el aroma de otras historias y otros pueblos. Túrin recuerda en parte a la historia maldita del héroe Kullervo, protagonista del poema épico finlandés *Kalevala*. Siendo un alma torturada, sin amor desde la cuna, Kullervo fue bendecido con un poderoso sortilegio, que utiliza para castigar a sus enemigos. Como Túrin, Kullervo, sin saberlo, se acuesta con su hermana, que hace tiempo desapareció e, incapaz de aceptar la culpa, se atraviesa con la espada. Aquí encontramos también aspectos de la tragedia de Edipo: el también derrota a un gran monstruo (la Esfinge) y yace sin saberlo con su madre, Yocasta.

Túrin comparte similitudes con el héroe escandinavo Sigurd, el matador de dragones de la *Volsunga Saga*. Sigurd, hijo del rey Sigmund y la reina Hjordis, tuvo como mentor al maestro herrero Regin, y Túrin lo tuvo en el guerrero Beleg

Arcofirme. Fue Regin quien convenció a Sigurd para que matara a Fafnir, el dragón mítico, y Túrin siguió el mismo método para emboscar a Glaurung (el padre de los dragones de la Tierra Media) en el bosque Brethil. Sigurd encuentra a Fafnir en el maléfico Bosque Negro (nombre que también usa Tolkien), excava una trinchera en la senda del dragón, y espera el paso de Fafnir sobre él antes de clavar su espada en el blando abdomen del dragón. Poco después, el gran triunfo de Túrin es agriado por la verdad sobre su amada hermana, Nienor. Y la muerte de Fafnir a manos de Sigurd se enfría por la traición de Regin, que está planeando matarle y reclama el tesoro del dragón para sí. Después de probar la sangre de Fafnir, Sigurd comprende de pronto las raras disquisiciones de Regin, lo mata y redondea su leyenda de matador de dragones.

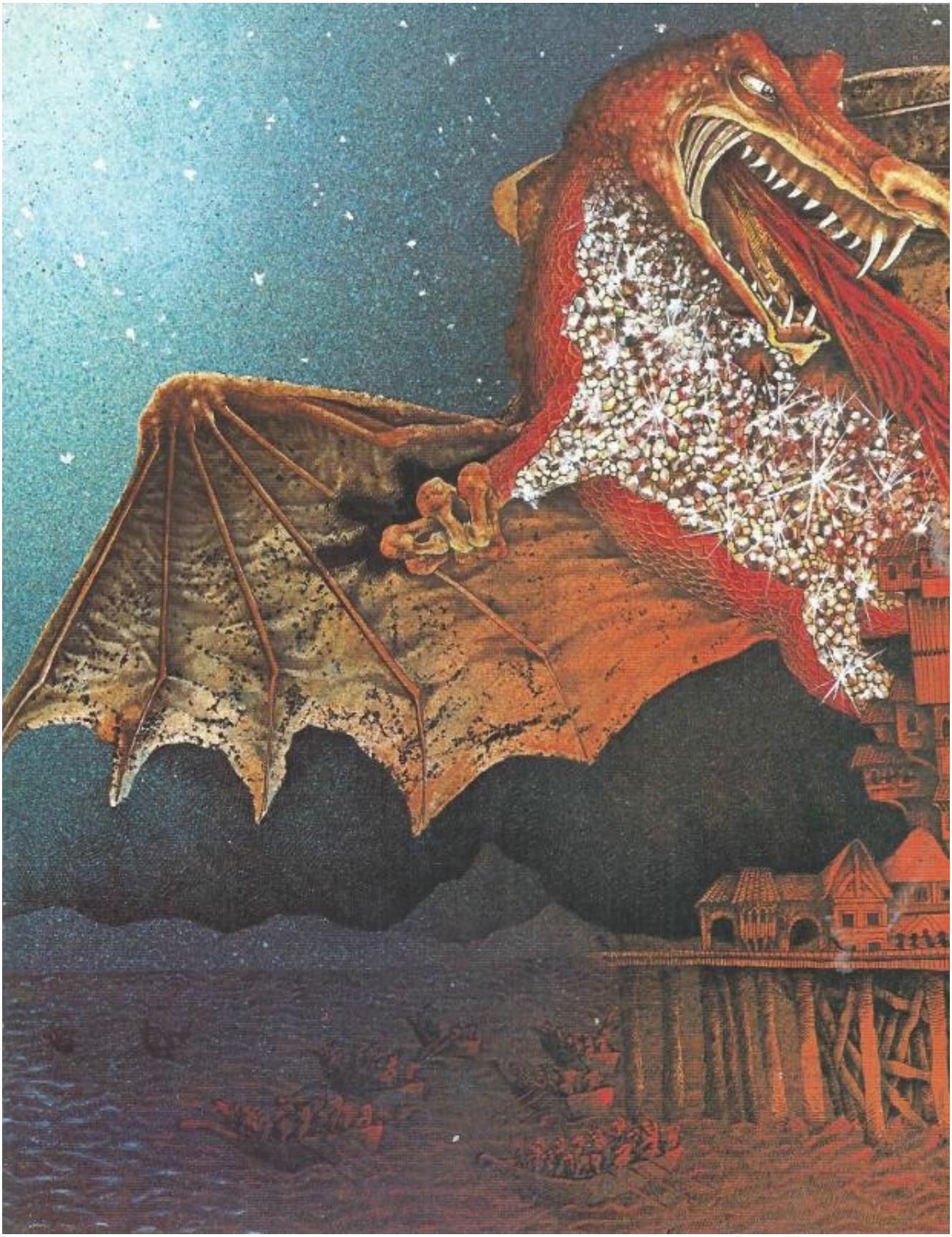


Imagen p. 91 — Bardo el Arquero mata a Smaug el Dorado después de que un pájaro se le acerque y le revele al oído el único lugar vulnerable de Smaug, como hizo Apolo al revelarle al príncipe Paris la vulnerabilidad del talón de su enemigo Aquiles durante la guerra de Troya.

Edain — Hombres de la Primera Edad

Hildórien — el despertar de los hombres

La Primera Edad del Sol fue una edad heroica para la Tierra Media, un tiempo que se puede comparar a las grandes historias de los mitos griegos y vikingos. Hay ecos de los héroes clásicos de Grecia, personajes parecidos a Hércules, que llevan a cabo labores y tareas imposibles, realizadas de alguna manera por medio de una combinación de fuerza física y determinación mental. Hay semejanzas, también, con los héroes de las leyendas nórdicas, particularmente su resistencia y su espíritu combativo, el hecho de enfrentarse a la muerte con rigor y con coraje. Donde encontramos más parecidos es, sin embargo, en la *Volsunga Saga*, descrita por William Morris como «la gran historia de los escandinavos, que debería ser para nuestro pueblo lo que la historia de Troya fue para los griegos». Tolkien se sirvió de su héroe principal, Sigurd el matador de dragones, para modelar su guerrero amigo de los elfos, Túrin Turambar.

El comienzo de las Edades del Sol fue una señal de la venida de los hombres, pero también marcó los últimos días de los sindar, los reyes elfos más grandes de la Tierra Media. El Alto Rey Thingol y su reina, Melian, la Maia, tuvieron una hija que fue considerada la doncella más bella de cualquier raza y la cantante más hermosa de las Esferas del Mundo. Por esto fue llamada Lúthien Tinúviel, que significa «doncella del crepúsculo», alrededor de la cual se reúnen los ruiseñores. Como Arwen, la Estrella de la Tarde en *El Señor de los Anillos*, Lúthien es la mejor encarnación de la «dama de blanco», un rasgo común en las leyendas celtas. En la leyenda galesa de los cortejos de Olwyn, Olwyn también es considerada la

mujer más bella de su época. Sus ojos, como los de Lúthien, brillan con luz propia; su piel también es blanca como la nieve. El nombre de Olwyn significa «la de las huellas blancas» porque, en el suelo del bosque, brotan cuatro tréboles blancos después de que ella haya posado los pies; por otro lado, el niphredil es una flor blanca con forma de estrella que floreció por primera vez en la Tierra Media en celebración del nacimiento de Lúthien y florecería eternamente sobre su túmulo funerario. Conseguir la mano de Olwyn requiere conseguir el casi imposible «tesoro de los británicos»; para conseguir casarse con Lúthien, su pretendiente ha de recuperar el Silmaril.

Como dijo Tolkien: «hay una línea de sangre, una herencia, que viene de los elfos, y el arte y la poesía de los hombres han dependido mucho tiempo de han sido modificados por ello». La sabiduría y la historia de los elfos inmortales de la Era de los Mitos es la herencia de los hombres, una herencia que ha ennoblecido el espíritu de las civilizaciones humanas. El compromiso de la bella doncella Lúthien con el héroe mortal Beren fue crucial para establecer este enlace entre los elfos y los hombres, un compromiso que les obligó a embarcarse en la Búsqueda del Silmaril.

Beleriand, la edad heroica de los amigos de los elfos

Esta herencia, transmitida a través de una «línea de sangre» se adquiere con el matrimonio de hombres y elfos en la Primera Edad, y se manifestó en la Era de los Mitos del Mundo Primigenio con el matrimonio cruzado entre dioses y héroes, como sucede en las leyendas de Gilgamesh, de Sumeria; Hércules, de Grecia; Kullervo, de Finlandia; Cúchulainn, de Irlanda, y Sigurd el Volsung, de Noruega.

Kullervo es el más significativo de éstos, ya que en su origen, *El Silmarillion* estaba basado en la epopeya nacional finesa, el *Kalevala*. Y Tolkien creó una narrativa que recuerda a las leyendas nórdicas. En el infortunado héroe edain Túrin Turambar (irónicamente llamado «Maestro de la fatalidad» por los elfos grises), hay un fuerte parecido con Kullervo, el héroe finés condenado y maldito. Ambos héroes son cazadores de dragones y acaban derrotados por un destino fatal que los lleva al crimen y al incesto. Como decía Tolkien, ambos héroes, Túrin y Kullervo, compartían el triplete «incesto-asesinato-dragón» con Sigurd, el matador de dragones. Tolkien también reconoció la influencia del rey griego Edipo, cuyo monstruo fue la mortífera Esfinge de Tebas.

La influencia de la lengua y la literatura finesas en *El Silmarillion* ha sido considerable, y fue apreciada por Tolkien en varias ocasiones en sus escritos. Llegó a decir que el *Kalevala* era el germen original de *El Silmarillion y* que la lengua quenya de los altos elfos era una especie de latín élfico, basado en el finés, lingüísticamente similar. Nombres como Ilúvatar y Ulmo sugieren de manera deliberada los nombres fineses Ilmarinen e Ilmo del *Kalevala*; los Valar de la Tierra Media tienen los poderes

de quienes han sido «amarrados en el mundo», y *vala* en finés significa «vínculo».

Es por tanto casi inevitable que el misterioso premio de ambas epopeyas parezca igualmente oscuro. En el *Kalevala*, el enigmático premio que lleva la tragedia a muchos es el Sampo. Es una especie de misterio: el trabajo del maestro herrero Ilmarinen, entregado como pago por una novia. Cuando fue robado, se rompió en la persecución y sólo quedaron los fragmentos. Nadie sabe lo que es, o, por supuesto, lo que era, porque su pérdida es irrevocable y completa. Es muy parecido a los Silmarils, que fueron forjados por un maestro herrero, Fëanor, rey de los noldor. Mientras, los filólogos sugieren que el Sampo pueden ser varias cosas que brillan, algo hecho en una forja, una especie de molino, algo que trae suerte, o hecho con sal marina.

Alguien ha sugerido que es algo como el Vellocino de oro, o incluso el Santo Grial, que se cree que es el cáliz que uso Cristo durante la Ultima Cena. El Grial, en muchas historias que hablan sobre él, se convirtió en un símbolo enigmático y elusivo; es demasiado puro para pertenecer a nadie de este mundo. Sólo Galahad era lo bastante puro para levantarlo, pero cuando lo hizo, él y el Grial ascendieron juntos a los cielos. Bueno en sí mismo, el Grial arruinó a Camelot y a muchos reyes buenos que lo persiguieron. Tolkien supuso que el Sampo era a la vez un objeto y una alegoría —real y aún abstracta. Lo vio también como la quintaesencia de los poderes creativos, capaces de inducir al bien y al mal a la vez. Sus Silmarils eran deseados como objetos de intensidad parecida pero oscuro simbolismo, puntos focales del inexorable diseño del destino.

En la medida en que el Grial, el Sampo y los Silmarils eran una propuesta, parecen recordar a todas las cosas creadas que el misterio del último destino y su propósito son algo que no se puede penetrar. Y aún generan un ardiente anhelo de encontrarlos y poseerlos. Y aquí hay una paradoja, porque aunque los tres brillan con luz divina, a menudo provocan una caída en dirección contraria al propósito con el que fueron creados.

El poder del amor — Orfeo y Lúthien

Aunque han perecido seres a millares antes que ellos, Beren y Lúthien atraviesan las puertas de Angband y descienden a la gran sala y frente al trono de hierro de Morgoth. La canción mágica de Lúthien hace que el lobo guardián Carcharoth caiga dormido ante las puertas del oscuro reino subterráneo de Morgoth. Una vez dentro, Lúthien canta otra vez tan bellas canciones que ella y Beren consiguen la joya Silmaril de la corona de Morgoth, el señor del mundo subterráneo. Lúthien tiene éxito en su fuga de ese mundo, pero en el último momento, en la boca del túnel, ve caer a su amado Beren.

La «Búsqueda del Silmaril» y los cuentos relacionados de Beren y Lúthien se

hallan entre los primeros relatos de la Tierra Media, los que Tolkien empieza antes de la Primera Guerra Mundial. El descenso de Beren y Lúthien a Angband es el prototipo de mito temporal de Tolkien porque es, además de literario, la historia más vieja del mundo: la del descenso del valiente al reino de la muerte, el poder persuasivo de una música hechizante para conseguir que un cautivo sea liberado, y el descubrimiento de que la verdad mora eternamente en la pureza y el poder del amor. Era la leyenda más querida personalmente por Tolkien, como resultado de su propia separación forzosa y la cercana pérdida de su verdadero amor, Edith lápida de piedra que cubre su tumba y la de Edith figura grabado: «John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) Beren»; «Edith Bratt Tolkien (1889-1971) Lúthien.»

Imagen p. 95 — la historia de Beren y Lúthien, aquí ante el trono de Morgoth (Beren con la forma de un lobo), muestra notables semejanzas con el mito griego de Orfeo y Euridice.

La versión más vieja de esta historia fue descubierta en un cuento de cinco mil años de antigüedad de la vieja Mesopotamia sobre la diosa Ianna sobreviviendo a su

«Descenso y angustia del infierno». Hay un cuento repetido con algunas variaciones en el mito de la Babilonia dorada de Astarté. Astarté es la estrella de la mañana y de la tarde —el planeta Venus— que hace el descenso para rescatar a su amado Tammuz. El mito de la diosa asiria Ishtar —otra vez el planeta Venus— cuenta una terrible ordalía. La diosa es desollada capa por capa en su descenso a través de las siete puertas de los siete muros del infierno, y lo único que queda de ella son la sangre y los huesos. Aún así aguanta para rescatar a su amor, Tammuz, el dios del grano de dorados cabellos. En la historia egipcia, Isis, la reina de las diosas, desciende al mundo subterráneo para resucitar al rey de los dioses, su esposo Osiris. Mejor conocido en Occidente es el mito griego de la diosa Deméter, que desciende al Hades para rescatar a la diosa de la primavera, su hija Perséfone.

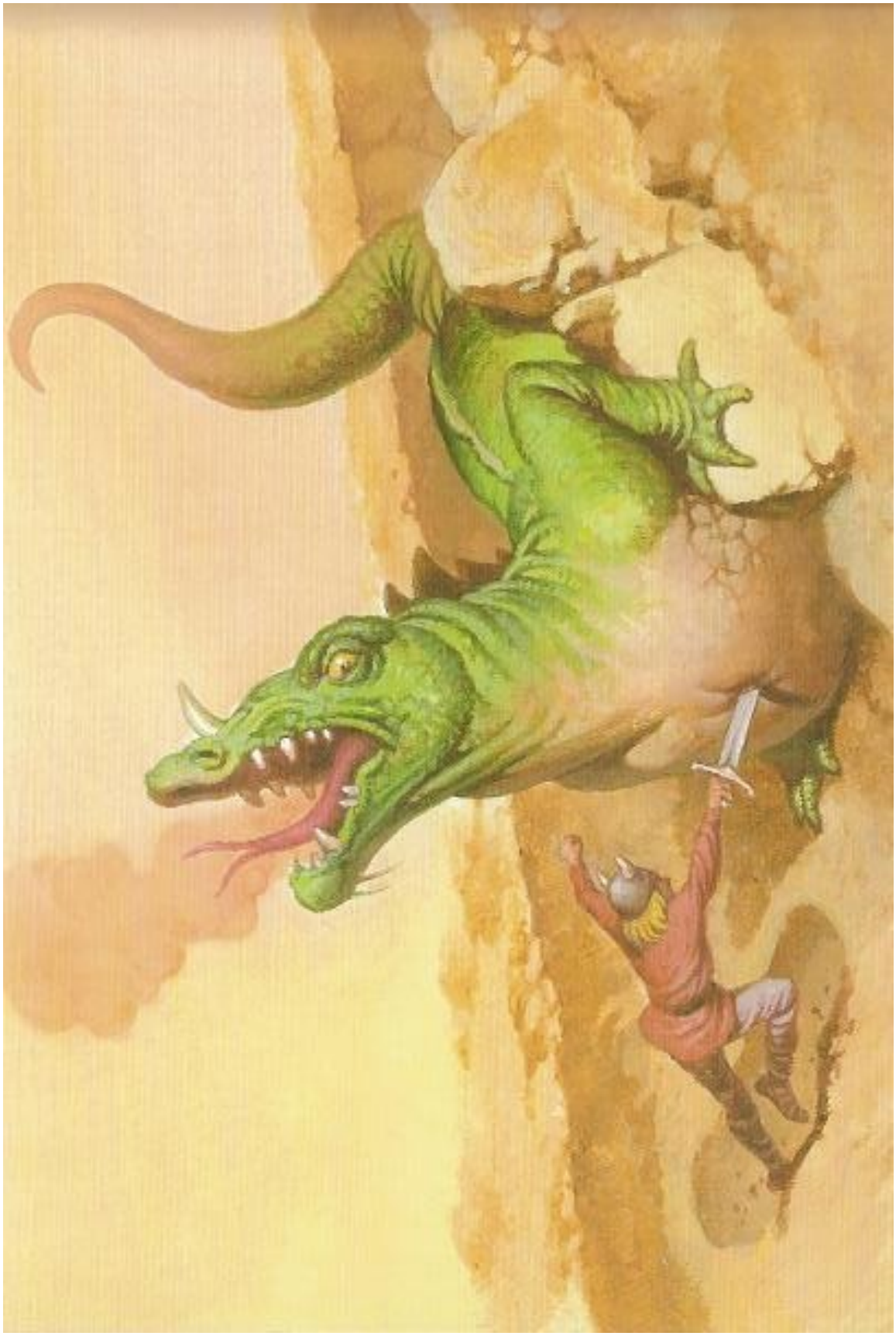


Imagen p. 96 — El personaje de Sigurd de la leyenda nórdica del anillo, la *Volsunga Saga*, que mata al dragón Fafnir excavando una trinchera desde la que clavar su espada en el vientre del dragón, inspiró sin duda la idea de Tolkien del matador de dragones Túrin Turambar.

Pero el tema del poder de la música y el descenso al mundo subterráneo —como sucede con Beren y Lúthien— no se unen hasta el mito de Orfeo y Eurídice. Los papeles masculino y femenino son el reverso de los mitos griegos, pero la versión de

Orfeo es el reverso virtual de todos los otros mitos. Orfeo toca el arpa y canta para hacer que el perro guardián Cerbero caiga dormido ante las puertas del oscuro reino subterráneo de Hades. Una vez dentro, Orfeo canta de nuevo tan bellas canciones que obtiene de Hades, el señor de los muertos, la vida de Eurídice. Orfeo tiene éxito en su huida del mundo subterráneo, pero en el último momento, en la boca del túnel, pierde a su amor Eurídice, cuando, contra las instrucciones de Hades, ella mira atrás para comprobar si los siguen.

Orfeo era el hijo del rey de Tracia, en algún momento del siglo VI a. C. Era un consumado tocador de lira y un magnífico cantante. Se hizo famoso como poeta y músico, y los efectos de su música eran a la vez encantadores y extraordinarios. Hechizaba a dioses, hombres, animales y pájaros salvajes, e incluso objetos inanimados como piedras y montañas. Los árboles se inclinaban cuando pasaba para escuchar su hipnotizadora música. En el viaje con Jasón y los argonautas, canta a los elementos cuando se enfrentan a terribles tormentas, y trae la calma mediante la suave armonía de sus canciones. Gracias a su arte, vence las embrujadoras canciones con las cuales las sirenas atrapan a los hombres mortales, y destruye sus encantamientos. Vuelve con sus compañeros a la senda correcta —como Eärendil el Marinero, que, por el poder de la luz del Silmaril, navega por la «Senda correcta» en su propia búsqueda.

En el mito de Orfeo, hemos visto como el trovador traerá de su larga estancia en el mundo subterráneo una riqueza de conocimientos que le permitirán superar la muerte, evitar la condenación eterna y alcanzar la tierra de los bendecidos. Estas revelaciones empezaron a circular ampliamente por la literatura, en himnos, epopeyas y poemas, y dieron vida a un gran movimiento intelectual. A partir de la misma experiencia, los protagonistas de Tolkien consiguen visión, sabiduría y profundidad de carácter.

El Silmaril — Venus y la estrella de Eärendil

Así, sobre la Tierra Media, el Silmaril era el símbolo de la salvación de elfos y hombres. Finalmente, acaba sobre la frente de Eärendil mientras éste navega con su barco a través del cielo. Conocemos esta luz como estrella de la mañana o lucero del alba y también como estrella de la tarde. Es la luz viviente que se conoce como planeta Venus, nombre de la diosa del amor. La «Llama del oeste» es señal de esperanza y amor para todos los que la miran.

Como veremos enseguida, los orígenes del personaje de Eärendil se pueden rastrear hasta los días escolares de Tolkien, cuando se encontró con una serie de poemas anglosajones agrupados bajo el nombre de «Cristo de Cynewulf». Para algunos, la historia de Eärendil se hace eco de un personaje menor de la mitología nórdica, el guerrero Aurvandil el Bravo. Esposo de la vidente Groa, Aurvandil fue

llevado a través de las venenosas aguas del Eligaber por el mítico guerrero Thor. Cuando, en este trance, uno de los dedos del pie de Aurvandil se congela, Thor lo rompe y lo envía al cielo para crear una nueva estrella. Esta estrella, conocida como el Dedo de Aurvandil, también se llama estrella de la mañana —la misma estrella del cuento de Eärendil.

Imagen p. 98 — En la leyenda griega, Orfeo arrulla al perro de tres cabezas Cerbero, para dormirlo y poder entrar en el reino subterráneo de Hades. De modo parecido, y por medio de sus canciones en la Casa de la Muerte, Lúthien consigue una segunda vida para Beren y para sí misma en las Tierras Imperecederas.

Hay también ecos de los mitos griegos en los hermanos Cástor y Póllux. Como los hijos de Eärendil, Elros y Elrond, Cástor y Póllux tienen un padre mortal (Leda) y uno inmortal (Zeus). Cuando Cástor muere en combate, su inmortal hermano Pólux

está tan consternado por no volverlo a ver que Zeus siente piedad y transforma a los gemelos en la constelación de Géminis. En la historia de Tolkien, sin embargo, es el padre y no los hijos quien acaba como una estrella. Hay también una conexión entre Elwing y los personajes de la mitología griega. Así como el señor valariano de los océanos, Ulmo, convierte en un ave marina blanca a Elwing, esposa de Eärendil, Zeus, que ama a la mortal Leda, la consigue convertido en un cisne, En el gran tapiz de Tolkien hay también insinuaciones de la leyenda celta. La transformación de la elfa Elwing en un pájaro marino blanco y su vuelo con el Silmaril en el pico es otra posible referencia a la raza prehumana de inmortales irlandesa conocida como los Tuatha Dé Danann, con los cuales estaban asociados los elfos de Tolkien, como ya hemos visto. Los restos de esta poderosa raza eran los aes sidhe, o sidhe (pronúnciese como el inglés *shee*) que tienen una fuerte afinidad por la luz de las estrellas. Cuando los niños de Lír, en parte dios del océano, en parte dios de la tierra, son maliciosamente transformados por Aoife, su madrastra bruja, asumen la forma de cisnes.

Lúthien y Arwen

Los parecidos entre las historias de estas dos bellas heroínas, elfas o medio elfas, ya han sido consideradas, y es cierto que no coinciden. Ambas renuncian a la inmortalidad para unirse a un hombre mortal de heroicas características. Algunos críticos han lamentado el papel pasivo jugado por Arwen en la historia del Anillo, comparada con el papel crucial de Lúthien en *El Silmarillion*. En una de las pocas salidas de la línea argumental de Tolkien hechas en la versión fílmica de *La Comunidad del Anillo*, Peter Jackson da a Arwen una intervención dramática al hacerles frente a los Jinetes Negros. Pero, como muestra la historia de Éowyn, Tolkien no tiene objeción en situar a una mujer en el corazón de la batalla. Si Arwen continúa en Rivendel, debe ser como parte del plan completo del autor. En el contexto del esquema temporal de Tolkien, Lúthien es una figura arcaica, de la Primera Edad, con una cualidad mítica que añade un aspecto conmovedor a su asunción de la humanidad. Arwen vive cerca del otro final de la escala temporal. En cierto sentido, es más real que nuestros ilustres pero remotos ancestros. Y su participación es más moderna, que nosotros entendamos, que la de la mujer que debe permanecer en casa mientras su amante asume los riesgos de la vida —y sus alegrías — en una guerra de la cual parece muy improbable que sobreviva. Tiene una angustia diferente e inmediata, la angustia de observar y esperar. No tiene la trascendencia absoluta de Arwen, de acuerdo. De alguna manera, ella también guarda un tesoro, ardiente, como su nombre de «estrella del crepúsculo» sugiere, en un lugar oculto. Pero su tesoro, también, podría caer en malas manos, si la acción de hombres o elfos fracasa o si el destino así lo determina.

Númenóreanos — Hombres de la Segunda Edad

La caída de la Atlántida

La Segunda Edad empieza con un sueño, un «sueño terrible y recurrente», que Tolkien interpretó como memoria heredada de un pueblo. Describiendo los efectos de este sueño en Tolkien, podríamos usar las mismas palabras que él uso como reacción a la estrella de Eärendil: «algo se agitaba en mí, medio despierto, medio dormido». Era el oscuro terror de una pesadilla que, estando «medio despierto», creyó revivir como la realidad de un antiguo desastre.

En las historias de los poderosos reyes del mar de la isla nación de Númenor, que dominaba la Segunda Edad, encontramos a Tolkien motivado por una visión personal. No debería sorprendernos que Tolkien creyera que algunos mitos eran esencialmente la memoria de un pueblo heredada de antiguos acontecimientos históricos. Tolkien entra de verdad en el reino de lo místico, sin embargo, cuando cree haber heredado una memoria remota a través de los sueños.

Desde su infancia, Tolkien padece una pesadilla recurrente: «… una Gran Ola, imponente, saltando inexorablemente por encima de los árboles y los campos verdes». Lo terrorífico, incluso estando «medio despierto» era la sensación de que era más un recuerdo revivido que un mal sueño. Tolkien sentía que había algo de su experiencia personal en el acontecimiento. Hasta que no leyó la leyenda de la caída de la Atlántida, Tolkien no reconoció el desastre que había detrás de su oscuro sueño de la Gran Ola. Por otro lado, Tolkien nunca quiso discutir este «sueño terriblemente revelador», sobre todo con sus hijos. Como resultado, Tolkien no supo hasta años más tarde, que, de manera remarcable, su hijo Michael experimentó en su primera infancia el mismo sueño recurrente de la Gran Ola.

La idea de Tolkien de la memoria de una raza se extiende al reconocimiento de lenguajes ancestrales. Como explicó una vez a W. H. Auden: «Soy del oeste de las Midlands por sangre (y consideré al primer inglés medieval del occidente de estas tierras como una lengua conocida tan pronto como puse los ojos en ella)…» Para Auden, la idea de que un lenguaje no hablado durante siete siglos sea una «lengua conocida» tiene un encanto y una estética que hace las delicias de poetas y espiritualistas. Es una especie de ilógico sinsentido, que saca de quicio a muchas disciplinas académicas, filólogos aparte; un indicador de herejía o locura, o ambas.

Estos cargos no parecen afectar a Tolkien. Permanece inmune a cualquier sugestión que no se ajuste a sus creencias. Parece creer en la actual existencia del reino insular de la Atlántida y en la leyenda de su espectacular desaparición.

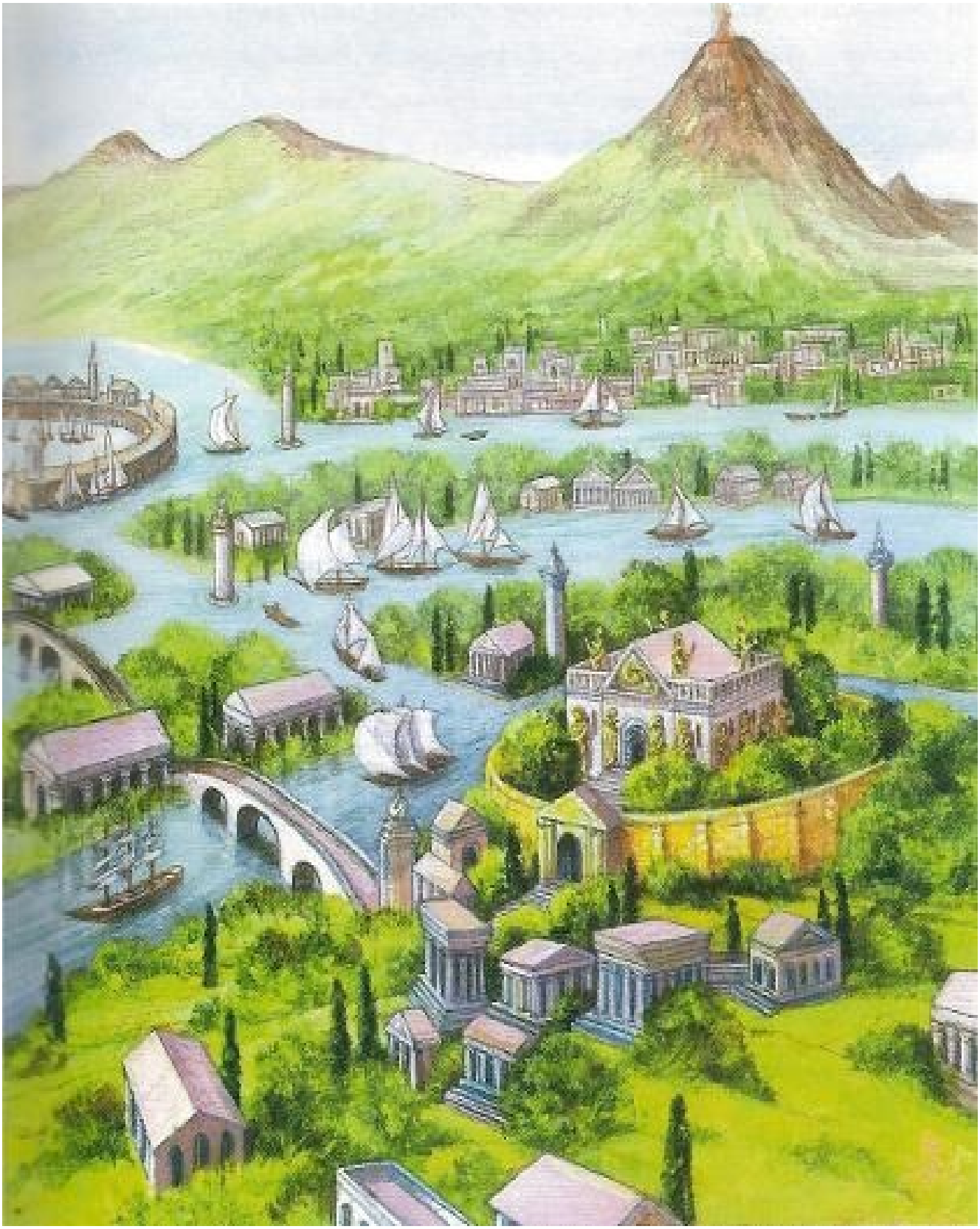


Imagen p. 101 — La leyenda de una civilización isleña perdida es una de las más duraderas en la historia humana. Se creía que la Atlántida estaba construida en círculos concéntricos, conectados por puentes sobre canales, que lleva a un gran templo en el centro. Toda la isla está dominada por un gran volcán, y fue finalmente destruida por una ola de marea gigantesca.

Los primeros registros de la leyenda de la Atlántida vienen del *Timeo* de Platón, en el cual un sacerdote egipcio habla con el estadista ateniense Solón. El sacerdote le dice a Solón que la civilización más grande que el mundo ha conocido existió nueve

mil años antes de su tiempo en el reino-isla de la Atlántida. La Atlántida era el doble de grande que España, y estaba situada a occidente del mar, más allá de los Pilares de Hércules. El poder de la Atlántida se extendía a todas las naciones del mundo, pero el tirano de Atlantis metió a su nación en un conflicto con las leyes de los inmortales. La descripción de Sócrates del conflicto se expresa en términos de alegoría musical. Como Melkor en la Música de los Ainur, el Tirano trae tal discordia a la armonía del mundo, que Sócrates lo llama el «diabolus in música»: el diablo en la música. Como las paredes de Jericó, los cimientos de piedra de la Atlántida empezaron a romperse. Zeus es llamado a emitir sentencia. No hemos oído nunca la sentencia, pero la Atlántida desapareció de la faz de la tierra. La narrativa de Tolkien lleva el testimonio de la validez del extendido mito de una sola civilización que inspira a la humanidad a través de sus logros en el arte y en la ciencia.

Imagen p. 102 — Mientras Númenor arde y se desmorona en el mar, unos pocos habitantes organizan la escapada en nueve barcos y navegan a la Tierra Media, donde, como dúnedains, fundarán los reinos de Gondor y Arnor.

El imperio de los Reyes del Mar

La Segunda Edad fue la era de los poderosos Reyes del Mar de Númenor, la Tierra de la Estrella. En alto elfo, el nombre de su reino era Atalante o, como era conocida por los antiguos griegos, Atlántida. El primer rey de los númenóreanos fue Elros. Elros y Elrond eran los hijos gemelos de Eärendil el Marinero y la princesa élfica Elwing. Como vástagos de un mortal y un inmortal, eran conocidos como los Peredhil (gemelos medio-elfos). Tenían su contrapartida en el mito griego de Cástor y Póllux, conocidos como los «Gemelos del cielo», los Dioscuros, o, más comúnmente, cuando se sitúan entre las estrellas, los Géminis. Como los Dioscuros, por su sangre mezclada, los Peredhil tuvieron la posibilidad de elegir entre una vida mortal o inmortal.

Tolkien usó ciertos términos bíblicos para conectar a los elfos con las tribus hebreas de Moisés, y asoció a los mortales númenóreanos con los egipcios bíblicos (como el pueblo de Moisés, los elfos eran el pueblo elegido, que soportó terribles privaciones en su viaje a la tierra prometida). En una carta de finales de los años cincuenta, Tolkien escribió: «Los númenóreanos de Gondor son orgullosos, peculiares y arcaicos, y creo que la mejor manera de describirlos es (digamos) en términos egipcios». Hay algo similar entre el destino final de Númenor y lo que le sucede al ejército del faraón de Egipto en su persecución de los hebreos de Moisés.

Númenor era la «tierra de los dones» y la «tierra de la estrella», pues tenía la forma de una estrella de cinco puntas. Esta forma era conocida a veces como la «Estrella del hombre» porque sus cinco puntas se pueden relacionar con un cuerpo extendido.

Corrompidos por Sauron, los númenóreanos se volvieron tan orgullosos que buscaron la inmortalidad. Semejante desacuerdo con las Esferas provocó que Ilúvatar hiciera que la tierra se partiese en dos y se hundiese en el abismo de las aguas. Ésta fue la segunda caída del hombre, como les sucedió a todas las naciones del mundo en la época de Noé y el Diluvio Universal.

Los que consiguieron escapar fueron llamados dúnedain (hombres del oeste) y establecieron los reinos de Arnor y Gondor al norte y al sur de la costa occidental de la Tierra Media. Los poderosos númenóreanos negros también sobrevivieron y construyeron un gran puerto en Umbar, en la costa sudoeste de la Tierra Media. Más tarde, se convirtieron en un poder marítimo e hicieron la guerra a los dúnedain, apoyados por hordas de bárbaros. El parecido con la historia europea es remarcable: las civilizadas tierras europeas de los imperios de Carlomagno y Roma sufrieron el ataque de moros, sarracenos y turcos desde el sur y desde el este.

La caída de Númenor es el paradigma del crecimiento de los imperios. Pero la caída es de la clase más corriente que se recuerda de poderes que crecen demasiado orgullosos, y aún más audaces. En términos de la Grecia antigua, estos poderes eran orgullosos y desdeñosos con los dioses, y siempre serían castigados con extrema severidad. La tradición de un diluvio universal es muy antigua y puede tener su origen en el ascenso del nivel del mar que siguió al término de la era glaciar, hace

diez mil años; o puede que relate los efectos de una explosión volcánica colosal, como la de Santorini. La versión más vieja conocida se encuentra en las tabletas asirías que recuerdan la historia de Gilgamesh, rey de Erech.

El sueño de la ola entra en la historia

En la Segunda Edad, Tolkien tiene una serie de relatos que le obligan a ponerse al día y reinventar la verdadera historia después de la destrucción de la Atlántida, una leyenda que tiene mucho en común con las diversas mitologías del mundo. Tolkien aparenta ser casi demasiado inteligente en su manera de tejer esta historia. Aunque como muchas de las obras de Tolkien, esta historia en una «leyenda en los límites del cuento de hadas y la historia», es obvio que él creía que el mito de la Atlántida era un acontecimiento histórico genuino. Más que eso, está claro que las revelaciones personales de Tolkien estaban invadiendo y motivando sus historias en cuanto a «probar» la autenticidad de la historia de Númenor como una analogía de una Atlántida histórica.

Como Tolkien escribió una vez: «La historia reproduce con frecuencia el mito porque ambos están hechos en definitiva del mismo paño». Tolkien vivió lo bastante para tener una prueba histórica de la súbita destrucción cataclísmica de una civilización perdida como la atlante, con un acontecimiento parecido a su descripción de la Gran Ola que seguía a su despertar. A mediados de los años sesenta, unas excavaciones en el Egeo revelaron un reino isleño que fue destruido en el segundo milenio a. C. por una erupción volcánica y una gran ola. Esta ola de marea devastó el Mediterráneo entero, desde Grecia a Marruecos y España. Thera, ahora conocida como Santorini, en el centro del Imperio Minoico, fue destruida por un acontecimiento cataclísmico único en un día único. Todas las ciudades, sus flotas y sus poblaciones enteras desaparecieron bajo el mar. La Edad de los Reyes del Mar acabó con ese gigantesco maremoto nunca visto por las poblaciones afectadas de las costas de las islas.

Así, parece que el terror de la Gran Ola había convertido las pesadillas personales de Tolkien en una leyenda que sucedió en la Tierra Media, antes de irrumpir en la historia humana. O, en cambio, como Tolkien sugería, la secuencia transcurre en el orden contrario, y empieza en la Tierra Media. Sea cual sea el caso, la creencia de Tolkien en este sueño recurrente dio lugar a los anales de los reyes marinos de Númenor y su reino, el cual, más tarde (o más pronto, desde que Tolkien quiso hacernos creer que su mitología de la Tierra Media precedía a la de los antiguos griegos) fue conocido por los antiguos griegos como Atlántida. Por otro lado, la pesadilla no se había acabado. Como el propio hijo de Tolkien, Michael, había heredado el sueño, descubrimos en *El Señor de los Anillos* que, milenios después, un descendiente de los reyes del mar ha heredado una horrible visión del hundimiento de

Númenor. En la Guerra del Anillo, Faramir, antes de ser Senescal de Gondor, busca la destrucción de Sauron. Faramir confiesa que recuerda un sueño recurrente «de una gran ola oscura trepando sobre las verdes tierras… una oscuridad ineludible que se acerca».

Imagen p. 105 — Umbar era un puerto colonia de los númenóreanos en la Tierra Media. Los corsarios de Umbar eran célebres por sus incursiones piratas a lo largo de la costa oeste de la Tierra Media. Igual que los piratas otomanos del Mediterráneo en la historia europea.

Dúnedain — Hombres de la Tercera Edad

Los siete círculos de la ciudad

«Siete estrellas y siete piedras y un árbol blanco». Estas palabras pertenecen a una canción que era un rompecabezas para los hobbits Merry y Pippin. El enigma quedó resuelto en parte cuando, en Gondor, estos hobbits entraron en la Ciudad de la Torre Blanca. La estructura de la ciudad de Gondor en siete círculos, la librea de los Guardias de la Ciudadela portando siete estrellas, la presencia del Arbol Blanco de los Elfos y uno de los siete palantíri eran símbolos de la herencia de sabiduría y cultura de los antiguos elfos dúnedain.

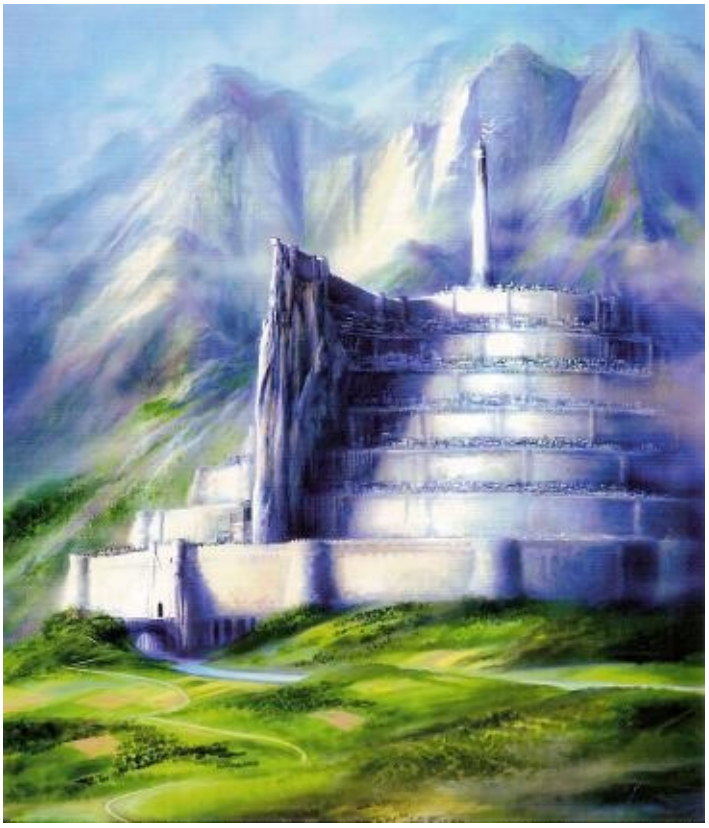


Imagen p. 106 — La bella ciudad de Minas Tirith, construida por los dúnedain en círculos concéntricos, que quizás evocaba las costumbres de su ancestral reino de Númenor. Tolkien dio a la ciudad una localización dentro de la geografía de la fierra Media que da a entender que pensaba en ella como en la Florencia de la Tierra Media.

La ciudad tenía la forma de un enorme diapasón musical de piedra maciza o una octava musical tridimensional delimitada por los grandes muros de sus siete círculos de piedra: un corte terrenal macizo de las siete esferas celestiales. Una respuesta a la frase de la canción que daba que pensar a los hobbits estaría en la Música de las Esferas, y que Tolkien estableció como lo que acabamos de ver. Las siete estrellas podrían ser interpretadas como las siete esferas de cristal, la fuente de la Gran Música en la cual todo es y todo será encontrado. Las siete piedras podrían ser las siete bolas de cristal en las cuales puede ser revelada una pequeña parte de la sabiduría de la

Gran Música.

Los siete círculos de Minas Tirith también podrían haber sido importados por los antepasados de los habitantes de la ciudad. Quienes sobrevivieron a la caída de Númenor trajeron consigo el conocimiento y la sabiduría de aquel reino condenado. La Atlántida, con la que Númenor tiene muchos parecidos, estaba construida en siete círculos concéntricos de islas, luego la estructura de Minas Tirith era un eco de la tierra perdida de Númenor.

La idea de Minas Tirith como guardiana de la antigua sabiduría rinde testimonio a las intenciones de Tolkien de hacer la ciudad de la Tierra Media como un equivalente de Florencia, la ciudad estado del Renacimiento. La verdad es que en Minas Tirith hay semejanzas con la gran ciudad italiana, hogar de los Medici y centro renacentista. El papel de Florencia en la humanismo del siglo XVI fue crucial, al rescatar y rehabilitar los textos del mundo antiguo. En esta ciudad de catedrales y palacios, las obras de arte y los manuscritos del antiguo mundo fueron preservados y valorados. Muchas de sus reliquias vinieron con los refugiados de un desastre reciente, la conquista final de Constantinopla por los turcos otomanos en 1453, y con el eclipse de su largamente sostenida cultura griega.

Osgiliath había quedado convertida en una ruina, y la corte se trasladó a Minas Anor, que se convirtió en Minas Tirith, la Torre de la Guardia. Gondor era sólo un fragmento de lo que fue una vez. Es fácil, pero equivocado, ver aquí una descripción de Gran Bretaña y la decadencia de su imperio. Cuando Tolkien estaba escribiendo *El Señor de los Anillos*, el Imperio Británico era todavía fuerte. Es probable que se inspirara en la caída del Imperio Austro-Húngaro; en 1918, Viena, que había sido el orgullo imperial durante siglos, fue reducida a capital de un pequeño país. Su emperador fue destronado. En Gondor tampoco había rey, sólo el senescal. Tolkien tenía razones familiares para estar interesado en Austria, como veremos más tarde. Por otro lado, la historia está llena de ejemplos de imperios caídos y dinastías rotas. Roma es un ejemplo elocuente. Las columnas rotas y los arcos hechos pedazos de la antigua Roma resuenan en la destrozada arquitectura y las nobles ruinas de Gondor, reflejo del severo y rígido código de vida de aquellos que todavía mantienen la vieja tradición.

Imagen p. 108 — Isildur sujeta la espada rota Narsil, con la cual cortó el Anillo Único de la mano de Sauron. La espada rota o recompuesta, y la espada con poderes mágicos son motivos comunes en muchas leyendas medievales europeas.

Sobrevivientes del cataclismo

Si la historia de la Atlántida tiene ecos en muchas mitologías de todo el mundo, es posible que los hallemos en la creación de un

nuevo reino con los supervivientes de un cataclismo similar.

Los mayas de Centroamérica, por ejemplo, dicen ser descendientes de aquellos que escaparon del hundimiento de Aztlán. Las historias celtas hablan de ancestros originarios de la tierra hundida de Cantref Gwaelod. Y en la Biblia tenemos la historia de Noé y el diluvio universal. Los pueblos de los reinos divididos de Arnor y Gondor son los descendientes de los númenóreanos que se salvaron de la destrucción de su isla reino.

«Separación» es una palabra recurrente en la obra de Tolkien, y siempre con un sentido trágico. La noción de separación fue algo que le afectó profundamente. En sus historias hay muchos ejemplos de esta aflicción, confusión y desastre que surge de la separación. Es posible que aquí encontremos una de sus principales fuerzas subyacentes. La prolongación de la separación lleva a trágicos acontecimientos, o, como en la retirada de los elfos, a una especie de tono trágico. La unificación, si puede ser conseguida, lleva a resultados positivos, alegría y satisfacción. Al empezar la historia del Anillo, la raza de los humanos está rota, no hay contacto entre los pueblos de Gondor y las gentes dispersas del norte. Al final, se han unido en un pueblo otra vez, con la promesa de paz, armonía y el orden de la ley.

Unidos bajo un rey

La realeza en el mundo de la Tierra Media es algo muy importante. Para todos los pueblos, la monarquía es la condición política natural. Los reyes no son como los hombres corrientes. Hay una vieja tradición en el pensamiento inglés: Inglaterra se mantiene como un país incondicionalmente monárquico en un mundo

de presidencias, y J. R. R. Tolkien simpatizaba con este estado de realeza. Shakespeare escribió en *Hamlet* sobre como «la divinidad protege al rey». En Tolkien son las propias cualidades inherentes al hombre las que lo ensalzan. Incluso cuando un rey se inclina totalmente por el mal, como sucede con el rey brujo de Angmar, mantiene sus cualidades de majestad y poder de liderazgo. Aunque un rey pueda ser viejo y estar cansado, como Théoden, sus dones reales permanecen; y entre ellas, la fortaleza y el don de mando (los lectores de *La princesa y Curdie* de George Macdonald, se sentirán en deuda con la historia del viejo rey, mantenido en una especie de estupor por sus malvados sirvientes). Y un rey tiene una cierta cualidad sobrehumana: posee poderes sanadores, es el médico de su pueblo tanto como su líder. En Inglaterra también, aún en el siglo XVIII, se creía que el toque del monarca reinante curaba la manifestación tuberculosa de la escrófula. Todas estas cualidades quedaron plasmadas en la figura de Aragorn. Pero en él hay también la memoria de algo lejano en el tiempo y fundamental en la realeza.

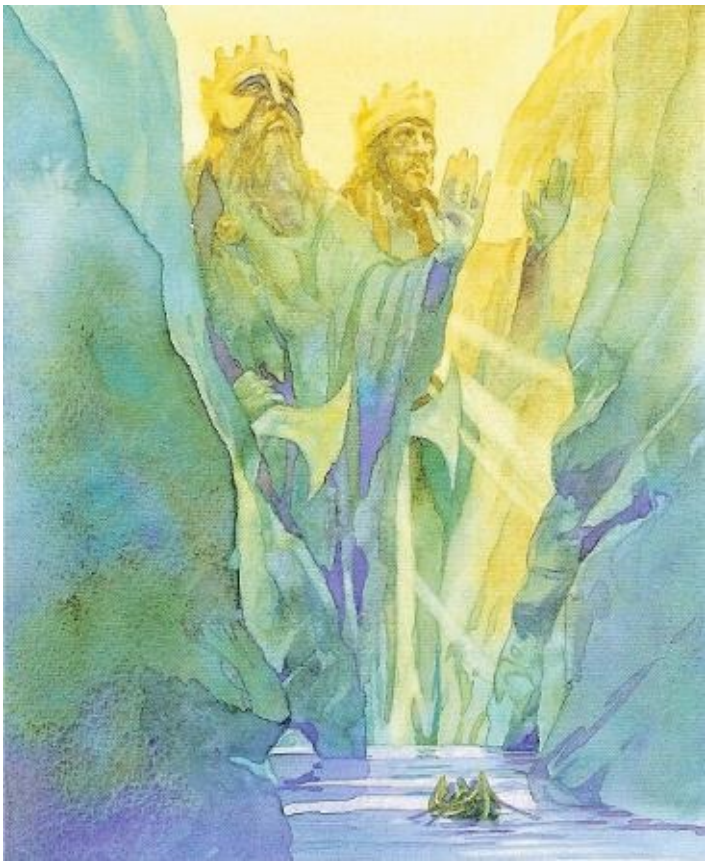
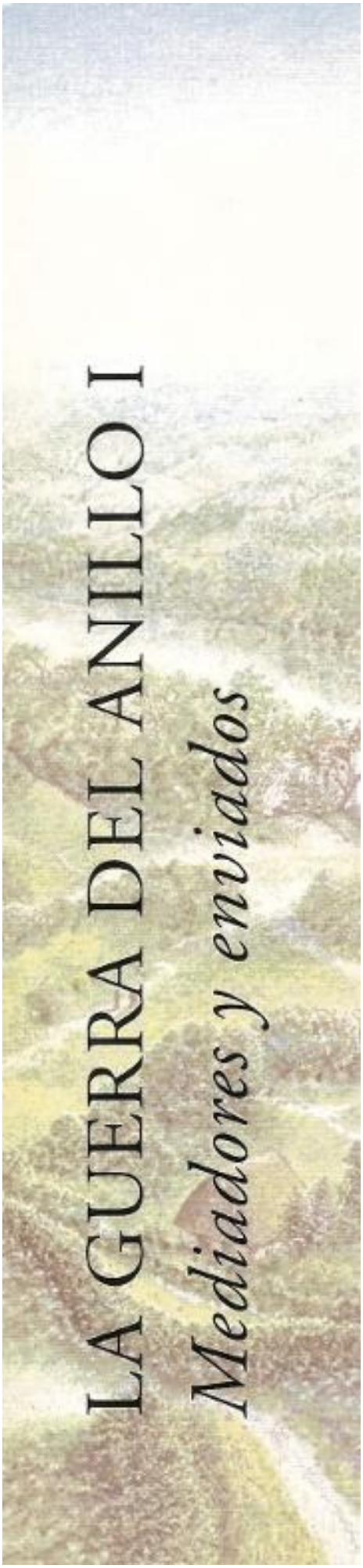


Imagen p. 109 — Las Puertas de Gondor, los Argonath, eran dos esculturas monolíticas de los primeros reyes de Gondor. Señalaban la frontera norte del reino sobre las grandes cataratas de Rauros en el río Anduin.

Las sociedades humanas antiguas tienen un rey cada año. Elegido en primavera, era coronado, agasajado y se le proveía de todo lo que pudiera necesitar. Y en otoño, era sacrificado, para que su sangre fertilizara la tierra. «El rey ha muerto, larga vida al rey» es un dicho muy conocido. Era como el retorno de las «reinas del grano», las diosas antiguas que descendían al mundo subterráneo. En la historia de Aragorn, el «retorno del rey» tiene un significado obvio, pero también uno mítico. Antes de su

vuelta a Minas Tirith para ser reconocido como rey de Gondor, él también pasa a través de una forma del otro mundo, en su viaje a través del Sendero de los Muertos (y ante ellos despliega por primera vez el estandarte que Arwen ha hecho para él, aunque en la oscuridad no puede ser visto por sus compañeros). Esa terrible experiencia era necesaria para hacerle adecuado e idóneo para asumir el papel de un verdadero rey que ha de hacer su país grande y próspero otra vez, como tendrá el privilegio de hacer.



Hobbits de la Comarca

Medianos y vasallos ingleses

«Los hobbits son, en realidad una rama de la raza humana (no como los elfos o los enanos)», escribió una vez Tolkien a su editor. Por otra parte, «no poseen ninguno de los poderes no humanos, están representados como seres más en contacto con la naturaleza… y anormalmente libres, desde el punto de vista humano, de ambición o codicia. Son "pequeños"… en parte para mostrar la mezquindad de los hombres carentes de imaginación y provincianos… y, como se pone de manifiesto, estas criaturas de poca fuerza física, tienen una pizca del asombroso e inesperado heroísmo de los hombres ordinarios.»

Comparados con los humanos, los hobbits tenían extraordinariamente desarrollados los sentidos del oído, la vista y el olfato. Son rápidos y hábiles, y capaces de dar la impresión de desaparecer en el paisaje. Aunque los hobbits no poseen una gran fuerza física, son de constitución enérgica y su cuerpo resiste con eficacia todo tipo de rigores. Les encantan las fiestas y las comidas campestres, las largas celebraciones familiares y los aniversarios donde se pueda bailar, cantar, discutir genealogías y recitar chascarrillos. Generalmente, son joviales y saludables y viven por encima de los cien años.

Conocidos también como medianos (*halflings* en inglés), los hobbits son escurridizos, tienen el cabello rizado y son fácilmente reconocibles por su pequeño tamaño, entre sesenta y ciento veinte centímetros de altura, y sus grandes pies peludos. La habilidad hortícola y jardinera de los hobbits es legendaria. Llevan ropas campestres sencillas, pero tienden a ponerse vistosos chalecos. Les gusta mucho beber y fumar, y toman hasta seis comidas al día. Aunque los hobbits viven en agujeros llamados smiales, no son

oscuros o húmedos, sino que son muy cálidos, bien iluminados, están revestidos de madera, bien distribuidos, bien abastecidos y muy bien amueblados con elementos alegres y acogedores.

El hogar de los hobbits en la Tierra Media eran los campos cultivados y de labranza de la Comarca. Tolkien se permitió esta romántica analogía con las comarcas de la Inglaterra rural y preindustrial de su tardía infancia victoriana. Sus hobbits eran los pequeños propietarios de las «tierras verdes y agradables» de Inglaterra. Y eran a los ondulados campos de labranza lo que los enanos a las montañas: los genios o espíritus guardianes del lugar.

«La Comarca está basada en la Inglaterra rural y no en ningún otro lugar del mundo», escribió Tolkien una vez. Y también dijo: «“una parodia” de la Inglaterra rural, y sus habitantes tienen el mismo sentido: ambos están unidos en lo que eso significa. Al fin y al cabo el libro es inglés y está escrito por un inglés…»

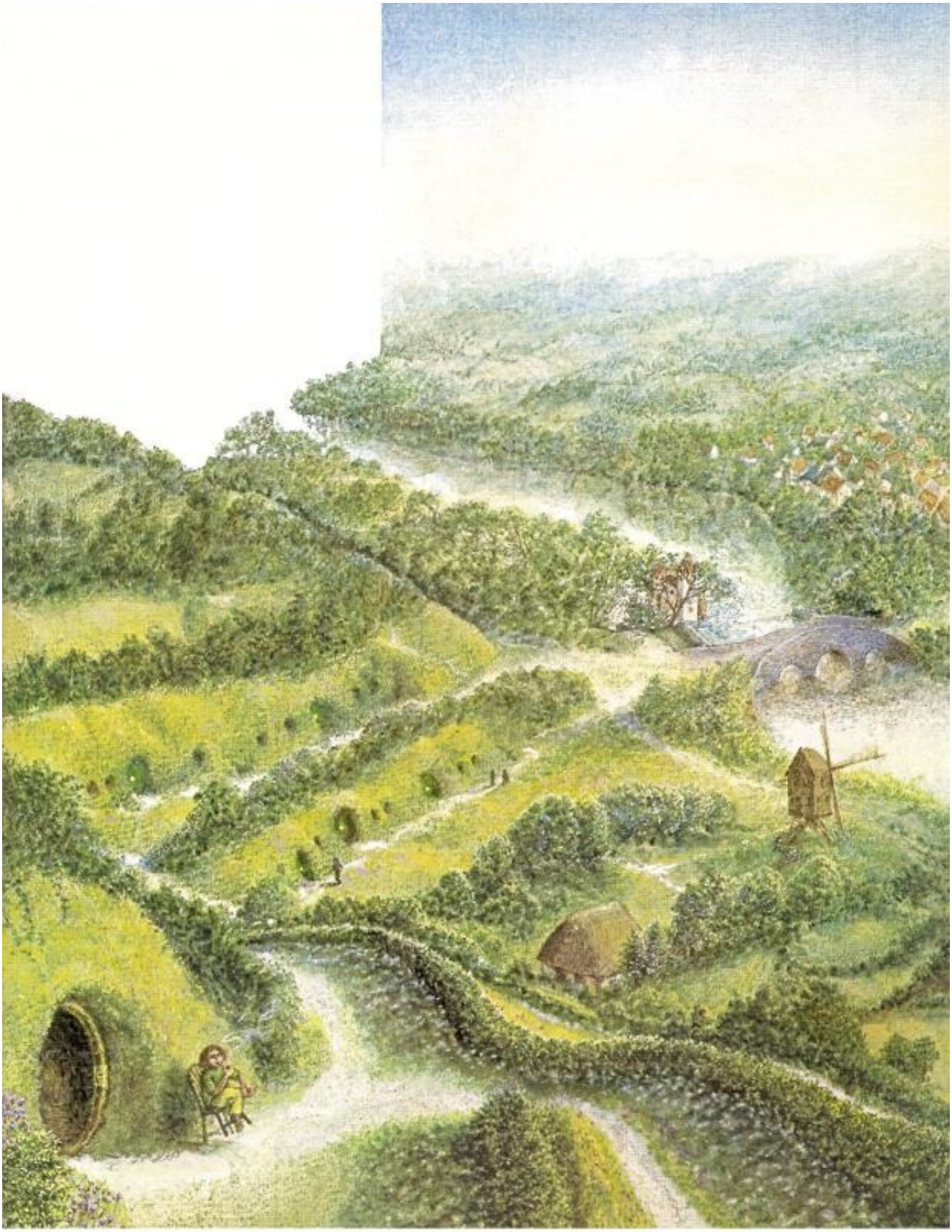


Imagen p. 111 — La Comarca, hogar de los hobbits de la Tierra Media, está inspirada en las tierras donde creció Tolkien, las West Midlans de Inglaterra. La forma de vivir de los hobbits es una afectuosa y humorística representación de las costumbres inglesas en general.

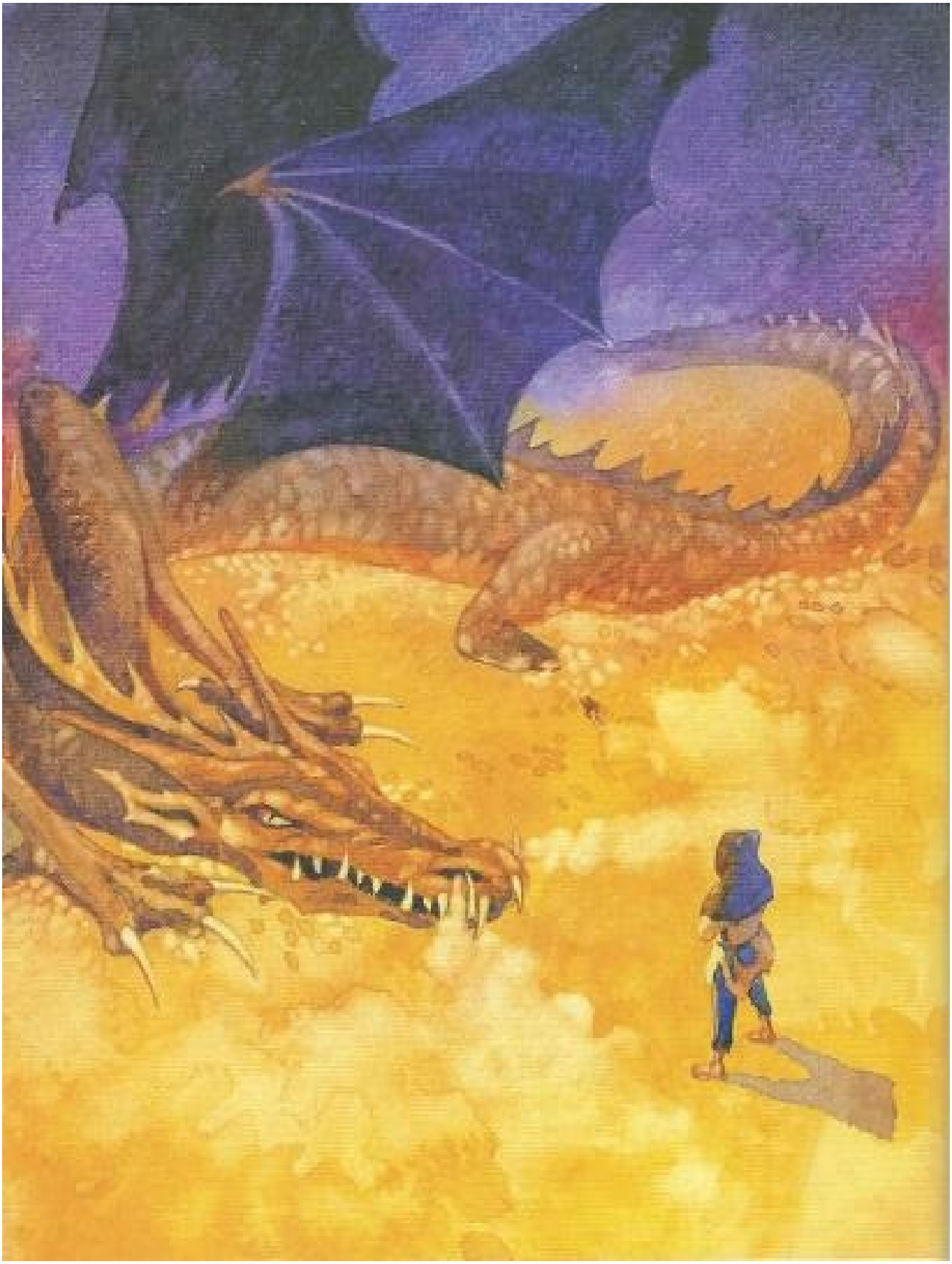


Imagen p. 112 — Los dragones son grandes amantes de los acertijos en muchas leyendas europeas, como sucede en las historias artúricas. En *El hobbit*, Smaug el Dorado rivaliza con Bilbo Bolsón, quien a su vez trata de burlarle.

El primer hobbit

Curiosamente, sabemos exactamente dónde y cómo aparece el primer hobbit en la mente de Tolkien. En una cálida tarde del verano de 1930, J. R. R. Tolkien está sentado a la mesa de su despacho en la calle Northmoor 20, en los suburbios de Oxford. Estaba ocupado en el «interminable y agotador» trabajo de hacer certificados escolares, cuando «garabateé en una hoja en blanco "En un agujero en el suelo, vivía un hobbit". Y no sé por qué lo hice».

Tolkien era profesor de anglosajón y filólogo: un erudito que estudiaba las palabras y sus orígenes. Trabajaba como especialista en el *Oxford English Dictionary* y conocía la lengua inglesa (y muchas otras lenguas) en profundidad. Comentando el momento en que la palabra «hobbit» vino a su mente por primera vez, dijo: «Los nombres siempre generan una historia en mi mente. Al final, pensé que era mejor descubrir qué hobbits quería. Pero esto fue sólo el principio». En efecto, «sólo el principio» es quedarse ridículamente corto.

Tolkien se enfrentó a la palabra hobbit. Ésta se había convertido en una especie de acertijo que necesitaba resolver. Decidió que tenía que empezar inventando un origen filológico para la palabra «hobbit», y que podría derivar de una palabra imaginaria, «holbytla» (de origen anglosajón o inglés antiguo), que significa «constructor de agujeros». Por tanto, la línea abierta de la novela se convertía en una broma lexicográfica o la pieza pesada de un pensamiento circular: «En un agujero en el suelo vivía un constructor de agujeros».

No contento con bromear con un lenguaje inventado, Tolkien lo amplió a una serie de juegos de palabras filológicos respecto a «agujero» (*hole*) y «constructor de agujeros» (*hole builder*) en inglés antiguo, alemán antiguo (*hohl*) y un habla «hobbitish» inventada (*khuduk*) basada en variaciones de palabras del gótico extinto (*kûd-dûkan*) y el alemán prehistórico (*khulaz*). En los últimos años, inventaría dos variaciones en lenguaje élfico, otra en el lenguaje de los enanos y varias en lenguas mannish. Es una manera poco corriente de desarrollar un personaje y escribir una novela, pero era parte del proceso creativo esencial de Tolkien. Casi todos los aspectos de la vida y aventuras de los hobbits parecen evolucionar a partir de los nombres de las personas y de las cosas, que dictan por sí mismas la dirección de la historia. Los nombres resuenan con la fuerza de sus leyendas: palabras que nombran o describen dragones o demonios con frecuencia ejercen su fuerza sobre la imaginación humana, incluso si sus historias son desconocidas y nunca contadas.

Con esta profundidad, no debería sorprendernos que a Tolkien le costara seis años encontrar ese primer hobbit que le gustaba. En el séptimo año, el resto del mundo tuvo la oportunidad de leer por primera vez la historia de un hobbit llamado Bilbo Bolsón de Bolsón Cerrado y un dragón de fuego alado llamado Smaug el Dorado. *El hobbit* fue publicado en 1937 y se convirtió rápidamente en un clásico para niños. Pasarían otros diecisiete años, sin embargo, antes de que los hobbit surgieran a la luz

otra vez. Fue con la publicación de *El Señor de los Anillos* en 1954.

Imagen p. 114 — Como fumador de pipa, Tolkien hizo que los hobbits fumaran la «hierba pipa», de la cual el mago Gandalf fue también bastante partidario.

Anglosajones y hobbits

Una vez la palabra «hobbit» tiene una historia, la historia del hobbit pide ser descubierta y Tolkien escribe su crónica. Si el significado de hobbit era la quintaesencia del inglés, era lógico suponer que la antigua historia de los hobbits y los anglosajones tuvieran una base común. Como resultado, Tolkien «descubrirá» que los orígenes de ambos pueblos estaban perdidos en las nieblas del tiempo más allá de la distante y enorme cordillera oriental: los Alpes para los anglosajones y las Montañas Nubladas para los hobbits. Ambos atravesaron las montañas y permanecieron durante siglos en una cuña entre dos ríos llamada Ángulo («Angle»). Diversas guerras e invasiones los forzaron a cruzar las aguas y establecerse en territorios nuevos: los condados ingleses (*english shire*) para los anglosajones y la Comarca (*Shire*) para los hobbits. No por coincidencia, los nombres de los anglosajones y los hobbits fundadores están conectados por las palabras del inglés antiguo para «caballo»: *Hengist* (semental) y *Horsa* (caballo); *Marcho* (caballo) y *Blanco* (caballo blanco). Esta larga etapa de migraciones acaba con la división de cada nación en tres etnias distintas. Las tres tribus anglosajonas —sajones, anglos y jutos — son comparables a las tres ramas de los hobbits: los pelosos, los albos y los fuertes.

Los pelosos eran los más pequeños y típicos de los hobbits: el diminuto estándar, piel castaña, cabello rizado, pies peludos, el hobbit habitante de un agujero. Eran los más numerosos de los tres, a la vez que muy

conservadores de sus hábitos y los menos aventureros, aunque se sabe que comerciaban con los enanos. Dotados por naturaleza como granjeros, disfrutaban de la paz y la quietud de su vida campestre.

Harfoot (el nombre inglés de esta rama de los hobbits, traducido como «pelosos») es un famoso apellido inglés, derivado del inglés antiguo *harefoot*, que significa «corredor rápido» o «ágil como una liebre». El más conocido es Harold Harefoot, que fue uno de los reyes sajones, Harold I. La asociación de los hobbits con las liebres no sólo implica una criatura ágil, sino también con los ojos y los oídos muy agudos, así como unos pies de considerable tamaño. También se ve implicado el juego de palabras *hair-foot* (pelo-pies), tan sugestivo como extraño para una criatura con los pies peludos capaz de desvanecerse rápidamente en el paisaje. De esta manera, tenemos una criatura compuesta por «*har-hare-hair-foot*» («*har*-liebre-cabello-pies»), una descripción sucinta de su raza: una criatura pequeña y ágil con grandes y peludos pies. Sobrenombres típicos de los hobbits pelosos podrían ser: Brown (castaño), Brownlock (mechas castañas), Sandheaver (arenero), Tunnely (tunelador), Burrows (cavador), Gardner (jardinero), Hayward ([cortador de] heno) y Roper (cordelero).

Los albos (*fallohides*) eran habitantes de los bosques originalmente, y son los menos numerosos y los menos convencionales de los hobbits. Son los más altos y delgados, y tienen la piel clara y el cabello rubio. Los mejor parecidos se unen a los elfos y viven aventuras. Casi cualquier manifestación de individualidad o ambición exhibida por los hobbits convencionales es atribuida a la distante rama de los albos. Desgraciadamente para los hobbits «normales», la rama de los

albos produjo los individuos más distinguidos y completos en los anales de la Comarca. El nombre de la rama de los albo, *fallohide* en inglés, es tan descriptivo como los otros: *falo* viene del alemán antiguo, y significa «amarillo pálido» (como el color de un gamo), y *hide* quiere decir «en la piel», una descripción muy apropiada de su cabello amarillo y su piel rubia. *Fallow* significa en inglés antiguo «tierra recién arada» y *hide* es en inglés antiguo la medida de tierra necesaria para una casa —y quizá también para un viejo hobbit. Los nombres típicos de las familias de los rubios albos son: Fairbairn (grano rubio), Goold (dorado), Goldworthy (oro adorable), Headstrong (cabeza fuerte) y Boffin (cerebrito).

Imagen p. 115 — Los tres tipos de hobbits, los fuertes (izquierda), los albos (centro) y los pelosos (derecha) tienen su equivalentes en las tribus, los jutos, los anglos y los sajones, que en diferentes épocas invadieron y se asentaron en Inglaterra.

Los fuertes (*stoors*) son los más grandes y fuertes de los hobbits y los más parecidos a los humanos. Fueron los primeros hobbits en vivir en casas, y tendían a vivir cerca de ríos y pantanos. También son los únicos hobbits que usan calzado —generalmente, botas de enano— y son los únicos hobbits capaces de dejarse crecer una especie de barba o pelo facial. Los fuertes también se distinguen por ser la única rama que no tiene miedo al agua e incluso se les ocurre remar y nadar. Debido a que comercian en el río, los fuertes están entre los hobbits más ricos. Su nombre original, *stoors*, deriva del inglés medieval *stur y* el inglés antiguo *stor*, que significa «duro» o «fuerte». También sugiere *store* (almacén), en el sentido de ser mercaderes, pero aún más en el sentido de que todos los hobbits son acaparadores con muchos espacios y Habitaciones para almacenar en sus agujeros. Nombres típicos de los Fuertes son: Banks (bancos u orillas), Puddifoot, Cotton (algodón) y Cotman (hombre cuna).

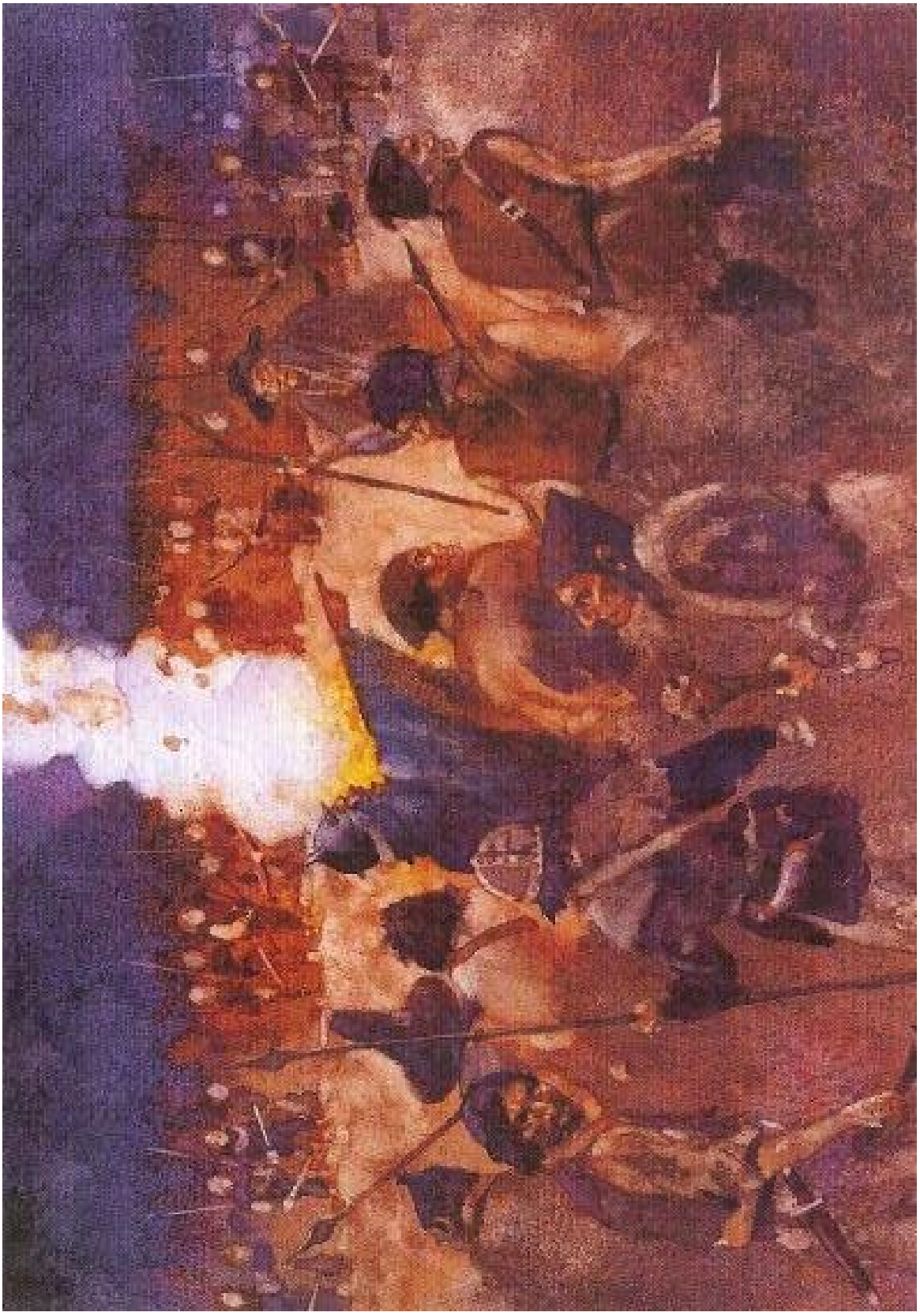


Imagen p. 116 — A la vuelta a casa de los heroicos hobbits después de la Guerra del Anillo, tuvo lugar la Batalla de Delagua, para expulsar de la amargada Comarca a los demoníacos sirvientes de Saruman. Tolkien siempre negó con vehemencia que ésta reflejara acontecimientos ocurridos en Inglaterra mientras escribía, durante la Segunda Guerra Mundial.

Hobmen y colinas huecas

Naturalmente, los hobbits de Tolkien están entre las tradiciones de la propia tierra. En parte, derivan de numerosas criaturas de la mitología británica más temprana. Son los espíritus celtas de las colinas y los bosques vírgenes británicos: los *brownies* (duendes traviesos), pueden adoptar diversos nombres, entre ellos *hobs, hobmen, hob thrusts y hib hursts* [que no tienen correspondencia en castellano, pues se utiliza para todos el término duende; sin embargo, en el Reino Unido hay un gran número de duendes y espíritus bajo el nombre genérico de *faeries*, que se diferencian por su aspecto, hábitos y lugar de aparición]. Los *brownies* eran pequeños, peludos, escurridizos y muy amistosos hacia los humanos. Estos espíritus medían de dos a tres pies de altura y se ocultaban en los «huecos de las colinas» (usualmente en viejos montículos o túmulos) de los agrestes paisajes celtas.

Tolkien encontró muy cerca la inspiración para la raza de la pequeña gente que moraba en los agujeros. *Hobs y hobmen* eran llamados a menudo «pueblo de las colinas». Cerca del hogar de Tolkien en Oxford, hay un viejo túmulo funerario conocido como Casa de Hob Hurst. Los *hobs y* los hobbits de Tolkien eran, de todos modos, dos razas muy distintas en naturaleza y propósitos. Lo que Tolkien nos da en sus familiares hobbits «hogar y jardín», bebedores de té, fumadores de pipa y de clase media es una transmutación inconfundiblemente inglesa de los *hobs y hobsmen* de los celtas, terriblemente salvajes y cualquier cosa-menos-clase-media.

De hecho, los hobbits de Tolkien son una destilación de todo lo que es fundamentalmente «inglés». Los refinados modales «té con pastas» de la era victoriana se mezclan con las tradiciones tribales de los antiguos anglosajones. Al mismo tiempo, intenta crear en sus hobbits una raza que encarne el espíritu perdurable de esta «pequeña Inglaterra» ideal caracterizada por las tierras y pueblos de los condados ingleses.

Tolkien se definía como un *little Englander* (nacionalista) por excelencia. Decía ser un hobbit con todas sus consecuencias. Su Comarca era un modelo de las West Midlands campesinas de sus tempranos años de infancia, que permanecían muy cerca de su corazón. Tolkien escribió sobre la importancia de su herencia en su ficción imaginativa y en su obra académica: «En efecto, en términos ingleses, soy un *west midlander*, y más propiamente de los condados junto a la frontera galesa (Welsh Marches); y esto es debido, yo creo, tanto a mi ascendencia, como a la suerte que he tenido de que el anglosajón, el inglés medieval occidental y los versos aliterados hayan sido tanto una atracción infantil como mi principal esfera profesional».

Reyes y medianos

La historia de *El Señor de los Anillos* empieza como un cuento de hadas y evoluciona a leyenda y romance a escala épica, y los pequeños hobbits evolucionan por sí mismos a héroes legendarios por sus hazañas, en un perfecto entramado entre el

relato y los mitos heroicos de los últimos tiempos gracias a la maestría de Tolkien.

Las aventuras de Frodo empiezan como contrapunto de las grandes hazañas de Aragorn. Los hobbits son demasiado frágiles y aun demasiado humanos para aparecer inicialmente como candidatos al papel de héroe con una misión. Aragorn es alto, fuerte, osado y casi inhumano en su audacia y virtud. Al final, sin embargo, acaban siendo necesarias las cualidades humanas de compasión y humildad de los hobbits para prevalecer en la misión. La profunda compasión yacente en el corazón humano (o hobbit) triunfa donde la fuerza heroica no puede hacerlo.

En las crónicas de la Tierra Media, se hace patente muy pronto que los actos de gran coraje serán llevados a cabo por sus pequeños protagonistas. Una y otra vez, los hobbits realizan hazañas de gran heroísmo o astucia, a veces cambiando el rumbo de los acontecimientos, aunque no lo parezca en ese momento. Recordemos la muerte del Rey Brujo a manos de Merry y la de Ella-Laraña a manos de Sam.

Al final, es el humilde Frodo Bolsón, y no el noble Aragorn, quien completa la Misión del Anillo. El coraje moral de Frodo es tan fuerte como su aguante. Sin ser ningún Alto Rey de la Tierra Media, Frodo el Mediano elige navegar en los Barcos Cisne más allá de las Esferas del Mundo hacia la isla de Avallónë.

Portadores del anillo y pacificadores

Las criaturas y lugares de Tolkien toman vida por sí mismos a partir de sus nombres. En todos los personajes de Tolkien, los nombres dan forma de alguna manera a su personalidad y a su destino. Tomemos, por ejemplo, al hobbit Bilbo Bolsón. Su apellido inglés *Baggins* (traducido como Bolsón) empezó a usarse en el condado de Somerset durante la Edad Media. *Bagg* significa «ricachón» o «adinerado», y *baggins* significa «té de la tarde o tentempié». Ciertamente, *Baggins* es un nombre familiar apropiado para un próspero y bien alimentado hobbit.

El primer nombre del héroe sugiere algo diferente. Un *bilbo* es un estoque, una corta y penetrante espada, destacable por el temple y la elasticidad de la hoja. La palabra data de mediados del siglo XVI, donde se podía encontrar como una forma inglesa muy temprana del nombre Bilbao, ciudad española famosa por la manufactura de hojas de calidad. El nombre sugiere lo contrario de *Baggins*, ya que es algo peligroso, brillante como la hoja élfica *Sting* (traducida como «Dardo») que atraviesa el vientre de Ella-Laraña, o la afilada punta de flecha que resulta fatal para Smaug el Dorado. En estos nombres, encontramos el carácter contradictorio del héroe reacio en la historia del hobbit. El heredero del Anillo de Bilbo fue Frodo, que significa «sabio» (un nombre adecuado para este héroe) —mientras su sirviente era denominado Samwise (traducido como Samsagaz) que significa «medio sabio» o «simple».

Frodo el Sabio hace también alusión a una figura literaria de cierta importancia

para Tolkien. Relacionadas con Frodo encontramos asociaciones históricas y míticas más profundas que contribuyen obviamente al carácter y al destino del portador del Anillo. En inglés antiguo y en la mitología nórdica, el nombre Frodo (o Froda, Frothi, Frotha) es ligado a menudo al papel de «pacificador». En la saga inglesa *Beowulf*, aparece Froda, rey de los heathobardos, que intenta conseguir la paz entre daneses y bardos. En la mitología nórdica, hay un rey Frothi que gobierna un reino de paz y prosperidad. También, en textos islandeses, encontramos la expresión *Frotha-frith* que significa «paz de Frothi», y hace referencia a una legendaria «época de paz y riqueza». Esto está en armonía con el intento de Frodo de evitar derramamiento de sangre en la Batalla de Delagua al final de la Guerra del Anillo. Después de la carnicería de la guerra, Frodo el Sabio se convierte en un respetable consejero y pacificador a lo largo y ancho de la Tierra Media.

Dentro de la Comarca, los hobbits experimentan el equivalente de la leyenda nórdica de *Frotha-frith* o la «Paz de Frodo» el año después de la Batalla de Delagua, en la época del Primer Florecimiento del Arbol Dorado de Hobbiton. Los estragos de la guerra en la Comarca fueron reparados con un encantamiento élfico. Ese año, muchos niños nacidos de hobbit fueron rubios y hermosos, y todo fue prosperidad en la Comarca. Se convirtió en el «Año de la Gran Bonanza» y la cosecha fue como un río de oro que cruzase la Comarca. Ese año marcó el principio de una era dorada en la Comarca, la Era de Paz y Riqueza.

Pero las preocupaciones de Frodo el Sabio iban más allá de los asuntos del mundo mortal. Fue su fuerte compañero Samsagaz Gamyi quien se tomó el deber de dar consejo a los hobbits de la Comarca. Como su tocayo Froda el Heathobardo, Frodo Bolsón pasó de la esfera del mundo mortal al reino inmortal de los cuentos de hadas y los mitos. Frodo, el Portador del Anillo, por medio de su heroísmo y entrega, alcanza el estatus de salvador de la Tierra Media en la Era de los Mitos. Como el primer héroe de Tolkien, Eärendil el Marinero, y el héroe sajón Earendel el Ángel Luminoso, precursores del histórico profeta Juan el Bautista, el héroe hobbit de Tolkien, Frodo el Portador del Anillo, y el héroe sajón, Frothi el Pacificador, se supone que son también míticos precursores de ese otro Príncipe de la Paz histórico.

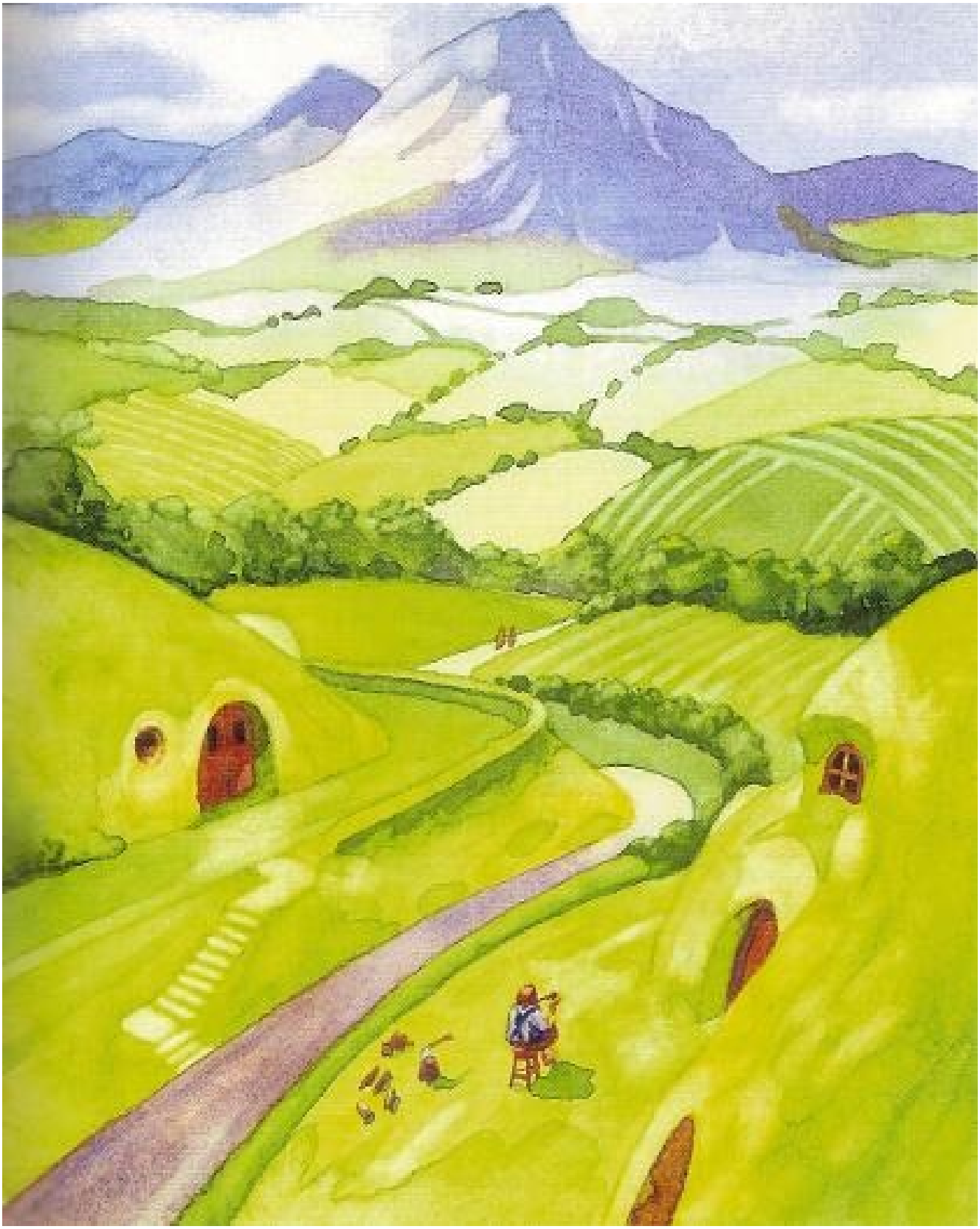


Imagen p. 119 — Al final de *El Señor de los Anillos*, la Comarca vuelve gradualmente a su estado natural de idilio rural y entra en una era dorada de paz y plenitud. Sin duda esto refleja las esperanzas de Tolkien, que estaba profundamente preocupado por la creciente industrialización y urbanización que veía crecer en torno suyo en Inglaterra.

El dominio de los magos

Magos de cuento de hadas y Istari

Gandalf el Mago aparece en *El hobbit* como un personaje característico de cuento de hadas: el mago excéntrico y un tanto bromista en compañía de una banda de enanos. En *El hobbit*, Gandalf el Gris tiene algo del típico profesor distraído y de un prestidigitador embarullado. Gandalf también juega el tradicional papel de mentor, consejero y guía del héroe (o antihéroe) de la historia. Como testifica su presencia en muchos cuentos, los magos son extremadamente útiles y versátiles como vehículos para desarrollar argumentos de cuento de hadas. También dan lugar generalmente a una narración con los siguientes ingredientes: un héroe reacio, mapas secretos, traducción de antiguos documentos, armas sobrenaturales (cómo usarlas), algunos monstruos (cómo matarlos), la localización de tesoros (cómo robarlos) y un plan de escape (negociable).

Gandalf el Gris encaja perfectamente en la tradición del cuento de hadas. Es Gandalf quien reúne a los enanos y al hobbit al principio de la historia y los pone en marcha. Es él quien introduce la aventura y la magia en el mundo corriente de los hobbits y transforma el mundo de Bilbo Bolsón. Es Gandalf quien conduce la banda de Thorin y Compañía a la puerta de Bilbo. Y es esta combinación del día a día y la épica lo que hace *El hobbit* tan convincente. Aventuras de gran calibre con dragones, trolls, elfos y tesoros combinadas con tés de la tarde, pastelillos con mantequilla, pintas de cerveza y alucinaciones de fumadores.

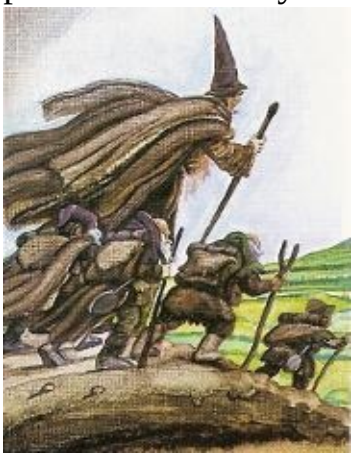


Imagen p. 120 — Encontramos a Gandalf por primera vez en *El hobbit*, conduciendo a Bilbo, Thorin y compañía en la Misión de la Montaña Solitaria. En este caso, Gandalf se muestra como un curioso y excéntrico compañero parecido a los magos de las historias para niños; pero en la época de *El Señor de los Anillos* su carácter se ha vuelto mucho más serio e imponente.

En *El hobbit*, Gandalf es un mago de cuento de hadas trotamundos con la capa estándar del viajero, botas flexibles, un bastón largo para ayudarse a caminar y el tradicional sombrero alto, cónico y acabado en punta. Es una presencia tranquilizadora y divertida, como un tío distante y extraño que viniera a divertirnos con encantadores fuegos artificiales y aficionado a jugar con naipes trucados en las reuniones familiares. La posterior transformación de Gandalf en una presencia seria y formidable en *El Señor de los Anillos* es, de alguna manera, una sorpresa. La fuerza de su personalidad y su resolución se incrementan por diez en este ambiente épico de altos vuelos. Era lo que Tolkien buscaba exactamente: los magos de cuentos de hadas eran simples versiones domesticadas de poderosos arquetipos de mago, consecuencia, Tolkien revela en *El Señor de los Anillos* la «verdadera tradición» y el linaje de los magos de la Tierra Media. Aunque aparezca como poco más que un viajero barbudo, Gandalf el Gris era uno de los Istari, la vieja Orden de los Magos («istari» significa «mago», y «mago» significa «hombre sabio»). Los Istari eran una hermandad que llegó a

las orillas occidentales de la Tierra Media en la Tercera Edad.

En su origen, los Istari eran inmortales que habían vivido miles de años en las Tierras Imperecederas. Habían sido los poderes angélicos conocidos como Maiar, y eran más viejos que el mundo. En los países mortales de la Tierra Media, les fue prohibido adoptar su forma inmortal. Había cinco Istari en total, y entre ellos estaban Saruman el Blanco, Sauron el Grande, y, por supuesto, Gandalf el Gris.

En el nombre de los magos

Como en el resto de las obras de ficción de Tolkien, los nombres y el lenguaje juegan su papel en el desarrollo de los personajes y su destino. ¿Qué podemos descubrir en el nombre del mago Gandalf? Gandalf puede ser traducido como «hechicero elfo». Buscando otros elementos, en cambio, es obvio que hay varias maneras de traducirlo. Su significado tiene mucho que ver con la identidad del mago. Además, es fácil ver como el nombre Gandalf por sí mismo puede haber sido usado como inspiración para los giros en la trama de *El Señor de los Anillos*, donde Gandalf el Gris se transforma en Gandalf el Blanco.

Gandalf viene del nombre *Gandalfr*, que aparece en el viejo «Registro de los Enanos» en antiguo islandés dvergata [de los enanos]. Los elementos nórdicos antiguos de *Gandalfr* son *gand* y *alfr* o *gandr* y *alf* que significan elfo o blanco. Si el primer elemento es *gand*, significa un poder mágico, o el poder de Gand, es decir, de un viajero astral. Por otro lado, si el elemento es *gandr*, se refiere a un objeto usado por los hechiceros o un bastón encantado, o la bola de cristal de un mago. Todos los elementos tienen resonancias con aspectos de la hechicería (*wizardry* en inglés) y son sugestivos por su significado conjunto. Como traducción directa del nombre Gandalf hay tres sugerencias bastante sólidas: «mago elfo», «bastón blanco» y «hechicero blanco». Las tres traducciones son admirablemente adecuadas para un mago. Sin embargo, Tolkien argumentó que cada uno de los significados de su mago particular tiene otras definiciones ocultas en su interior. Las implicaciones de este juego son una parte considerable del destino de ese personaje.

La traducción de «mago elfo» se aplicó como descripción porque Gandalf es el mago más estrechamente asociado con los elfos grises de la Tierra Media. Además, Gandalf había vivido durante años en Eldamar con los elfos de la Luz, en las Tierras Imperecederas. Por lo tanto, una variante de la historia sugiere la vuelta del mago elfo al reino de los elfos de la Luz. De hecho, combinando las dos traducciones de *alf* con *sorcerer* se da una especie de confirmación de este plan con «mago-blanco-elfo».

«Bastón blanco» es una forma rara, porque el bastón es el primer símbolo por el cual es conocido un mago. Simboliza el antiguo espectro del poder disfrazado («cetro» sería la palabra griega para «bastón») reducida por los magos teatrales a una pequeña varita mágica. La traducción de Gandalf como «mago blanco» demuestra

precisamente el trabajo de Tolkien para que el significado oculto en un nombre tenga influencia. Inicialmente, Gandalf obtuvo el título y rango de Mago Gris, mientras Saruman era el Mago Blanco. El nombre élfico de Saruman el Blanco era Curunír, que significa «hombre de recursos», un nombre razonable para un mago blanco. Sin embargo, el nombre Saruman es una construcción del inglés antiguo que significa «hombre de dolor», nombre que sólo podría ser dado a un mago (negro) malvado. De manera similar, el nombre élfico de Gandalf el Gris es Mithrandir, que significa «errante gris», un nombre apto para un mago gris. Como hemos visto, sin embargo, el nombre de Gandalf en noruego antiguo significa «hechicero blanco», nombre que sólo podría ser dado a un mago (blanco) bueno.

Imagen p. 123 — Como muchos de los personajes principales de Tolkien, Gandalf sufre una considerable transformación personal como resultado de sus viajes y aventuras. Como Gandalf el Gris, cae desde del puente de Khazad-dûm con el balrog. Y resucita con poderes renovados y una sabiduría más grande como Gandalf el Blanco, que aquí galopa en su magnífico corcel Sombragrís.

Como venimos apreciando, los significados ocultos de los nombres predicen con frecuencia el destino de los personajes de Tolkien: Saruman el Mago Blanco se convierte en el hechicero diabólico de Isengard, mientras que Gandalf el Gris se

reencarna como Gandalf el Mago Blanco. Otra vez, Tolkien actúa como un mago y nos hace un conjuro con el lenguaje: una pequeña manipulación después de la cual blanco se convierte en negro y gris se convierte en blanco.

Por último, parece que Tolkien podría haberse inspirado para enlazar los destinos de los dos magos mediante la contemplación de un par de traducciones alternativas de los primeros elementos del nombre de Gandalf: *gandr* es una bola de cristal encantada y *gand* es un viajero astral. Resulta remarcable que la caída de Saruman se produzca a través del mal uso de una bola de cristal llamada palantíri, mientras que la salvación de Gandalf viene a través de la resurrección del viajero astral después de haber caído con el balrog desde el puente de Moria. Como Gandalf el Blanco, el mago no ofrece ninguna explicación para su resurrección. Simplemente replica: «He estado apartado de pensamiento y tiempo». Es, sin embargo, la mejor definición posible para «viajero astral» o para que únicamente podamos conocer ese aspecto misterioso del personaje como «poder de Gand».

El mago de la mano blanca

Por supuesto, todo en el universo blanco y negro de Tolkien estaba definido como «blanco» o «negro». Esta rigidez podría haber impedido el examen del carácter y el desarrollo de la historia. En este aspecto, el caso más significativo es el de Saruman, que al principio de *El Señor de los Anillos* es presentado como una de las fuerzas del bien; encabezando además el Consejo Blanco de los magos. Gandalf no duda de la virtud de Saruman y de sus buenas intenciones. Finalmente, vemos demasiado claro que Saruman, por todos sus dones, se permite a sí mismo ser corrompido. El poder, ese gran seductor, puede incluso con él. Tolkien era muy consciente del poder y de la autodisciplina a la que se está obligado con su posesión.

Imagen p. 124 — El malvado mago Saruman encuentra una muerte horripilante a manos de su viejo cómplice Grima Lengua de Serpiente. La moraleja se da por partida doble: la codicia por el poder puede corromper el bien y arrastrar a la gente a traicionarse a sí misma, y probablemente a ser engañada.

Sus personajes más admirables, como Aragorn y Faramir, no le dan importancia a sus poderes o los llevan encubiertos. En alguna ocasión, uno de sus protagonistas se siente momentáneamente tentado de mostrar sus poderes en su plenitud: la conocida

escena entre Frodo; Galadriel es el mejor ejemplo. Ella sabe que es una prueba, y la supera, pero no sin un cierto asomo de pesar. Los elfos abandonan la Tierra Media y pierden el poder. Saruman falla la prueba. La posibilidad de elegir le ha llevado al camino equivocado. Entonces, estamos de acuerdo, el poder es el elemento principal de toda la saga: es la fuerza del Anillo Único la que pone todos los elementos en movimiento.

Por raro que parezca, en *El Señor de los Anillos* hay una conexión entre tres torres, sus habitantes y el poder. Tres grandes torres, tres señores. Uno, el más poderoso, el señor de Barad-dûr, está ya enteramente entregado al mal —el dominio y la degradación de todas las cosas vivas. Otro, Saruman, señor de Isengard, está dando los primeros e insidiosos pasos en la misma dirección. El tercero, Denethor, senescal de Minas Tirith, es un hombre. No es un mago. En muchos aspectos, es presentado como un noble. Pero él también ha sido seducido por la aparición del poder, y se ha vuelto arrogante y de escasa visión en su largo ejercicio de la suprema autoridad de Gondor. Como contraste, Gandalf, que no es el menos poderoso de los protagonistas, ni siquiera tiene un hogar.

Es un trotamundos, el Gran Peregrino. Hay algo que vale la pena recalcar, aunque Tolkien no era consciente probablemente de este punto. Como en otras grandes historias, muchos de los temas e ideas surgen por accidente, o por coincidencias. Otros tantos pueden ser encontrados al leer la historia y es probable que el autor nunca considerara o intentara realizar los vínculos descritos.

En Tolkien eran bastante evidentes, sin embargo, las conexiones entre tiranos insignificantes, explotadores y amedrentadores, y el mal cósmico de una figura como Melkor. Cuando Saruman es derrotado y arruinado como mago, al privársele de sus poderes sobrenaturales, mantiene sus habilidades de dominio, robo y destrucción. Y el autor le permite infligir sufrimiento en el lugar más cercano a su propio corazón, la Comarca, donde la parodia de la Inglaterra feliz se vuelve rápidamente una especie de oscura pesadilla de polución, opresión, colaboración con el enemigo, resistencia pasiva y castigo. Tolkien siempre negó la menor relación directa entre su propio mundo y lo que había sucedido en los años treinta y la Segunda Guerra Mundial, y, como hemos visto, su atención creativa estaba con frecuencia enfocada miles de años antes. En cierto sentido, los acontecimientos reales fueron imitando los de su imaginación creativa. La ruina de la Comarca es algo tan intrínseco a la historia como cualquier otro episodio.

Dioses errantes — Hermes y Mercurio

Las descripciones más comunes de los magos es que son caminantes solitarios que llevan un sombrero acabado en punta y una larga capa de viajero, y portan un largo bastón. Tradicionalmente, estos caminantes tienden a ser seres solitarios, barbudos y

cansados de distantes o desconocidos orígenes. A menudo fascinan cuando se dedican a contar cuentos y a recitar historias, pero son «extraños». No parecen tener ninguna riqueza personal ni respaldo material, tampoco tienen estatus definido o posición social. No tienen familia ni hogar. Estos caminantes solitarios, expertos en muchas lenguas y costumbres, eran muy capaces de lanzar hechizos y maldiciones y de realizar actos de brujería.

Lo que resulta sorprendente sobre el atuendo de los magos es que se trata del mismo atuendo desgastado que llevaban casi todos los peregrinos y viajeros profesionales de la antigüedad. Había muchas profesiones y actividades ambulantes: estudiantes, peregrinos, comerciantes, escribientes, agrimensores, músicos, prestidigitadores y boticarios, y todos llevaban una vestimenta semejante. También se enviaban mensajes, correo, y envíos diplomáticos, y sus portadores, que siempre estaban en la carretera, llevaban estilizados «uniformes», que resultaban ser versiones de la misma vestimenta.

Es probable que fuera así porque era una combinación de ropas prácticas para viajar en todo tiempo. El dios griego Hermes (el romano Mercurio) era considerado de esta guisa como el dios de los viajeros. Hermes era también el rápido mensajero de los dioses, y como pilar fundamental de los viajeros este dios aparece en muchos cruces de caminos. Hermes, como su dios amigo Odín, aparece a menudo en la Tierra como un viajero ordinario, y en ambos casos las tradiciones de hospitalidad se reflejan en las leyes cívicas y en las supersticiones —cualquier viajero debería ser tratado como si fuera un dios disfrazado.

No hay que dañar por tanto a los pobres peregrinos por su parecido al dios ciclos viajeros, que es también el dios de los magos, alquimistas, mercaderes, peregrinos, estudiantes, mensajeros, enviados, diplomáticos y, previsiblemente, mentirosos y ladrones. Como heraldo de los dioses, Hermes (o Mercurio) pasa a través de los dominios de todos los otros dioses: desde Zeus (o Júpiter) en las alturas del Olimpo, donde es el heraldo de los dioses, hasta Hades (o Plutón) en el mundo subterráneo, donde guía las almas de los muertos.

Podemos suponer que cuando los antiguos decidieron asignar dioses y sus influencias a los planetas, Mercurio, que era el errabundo gris (y veloz mensajero) debía haber sido una de las elecciones más obvias. Después de todo, la palabra «planeta» en griego se usa para «errante». Como la mayoría de las estrellas están fijas en el cielo, la cualidad más obvia de un planeta es su capacidad de errar a través del cielo nocturno, de ahí el uso de la palabra y su significado. Mercurio es observable como un «vagabundo» gris plateado viajando (o errando) a gran velocidad a través del cielo nocturno, visitando cada dios o planeta que se cruza en su camino. Es obvio que no sería tan fácil entrar en la naturaleza mercurial de planeta y dios.

Odín — dios de los magos chamánicos

Los antiguos escritores y cronistas griegos y romanos que tuvieron encuentros con las tribus germánicas y nórdicas eran unánimes en su creencia de que Odín era idéntico al propio Hermes (o, en el caso de los romanos, Mercurio). Era verdad que había muchas manifestaciones de los aspectos del viajero gris en el dios brujo. Casi todo lo que se puede decir sobre Hermes puede aplicarse a Odín y sus viajes por el mundo mortal.

El padre de Hermes era el dios Zeus, y su madre era uno de los titanes, el espíritu de la Tierra llamado Maia. Gandalf tenía un estatus similar, ya que procedía de la raza de semidioses Maiar creada por Tolkien. Curiosamente, Maia era la reina de los bosques, y su pueblo eran ninfas y sílfides, náyades y dríadas. Los más viejos de estos espíritus naturales eran los melias, espíritus que vivían en los fresnos (o quizás eran el espíritu del fresno Yggdrasil, el Arbol Mundo). Parecen haber sido algo así como las esposas de los ents; sin embargo, los nombres de los titanes y de los espíritus sugieren otra entidad: la Maia Melian, reina de los elfos grises.

Imagen p. 127 — La torre de Orthanc, dentro de la ciudadela de Isengard, la fortaleza de Saruman. En el interior de la torre, Saruman guarda una de las siete piedras visionarias o palantíri.

Odín estaba mucho más cerca de sus raíces chamánicas que muchos de los magos y dioses. El chamán era mago, místico, curandero y poeta. Viajaba entre el mundo de los hombres y el mundo de los espíritus y animales, e incluso iba a la tierra de los muertos. Para realizar su ascenso y su descenso entraba en trance y se dejaba conducir por un animal amigo.

Como Hermes, Odín era un gran viajero y buscador de sabiduría. Recorría los Nueve Mundos preguntando a todas las cosas vivientes: gigantes, elfos, enanos y espíritus. Preguntaba a los árboles, a las plantas y a las mismas piedras. Odín soportaba muchas pruebas y peligrosas aventuras, pero de todas las cosas que encontraba ganaba en sabiduría y obtenía más poder. Era dios, poeta, brujo, guerrero, estafador, nigromante, místico y por último rey chamán.

Su forma de viajar forma parte de su tradición y requiere un frenesí extático para conducir el alma a través de una especie de limbo gris entre los mundos. Por eso tenemos los viajeros grises, los puertos grises y los caballos grises. Gandalf el Gris eligió el caballo llamado Sombragrís, por su color gris plateado, que recuerda mucho a Grani el Gris, la montura de Sigurd, el campeón de Odín en la *Volsunga Saga*. Grani, que, como Sombragrís, comprendía la lengua de los humanos, era la cría del caballo sobrenatural de ocho patas de Odín, Sleipnir. Y con Sleipnir cabalgaba Odín a través de los Nueve Mundos.

El camino entre los mundos es gris. Otra vez, volvemos al planeta gris plateado que es Mercurio y al metal gris plateado. El mundo de Hermes es también un mundo de secretos. Más tarde, los alquimistas llaman al metal líquido mercurio. Como el dios Hermes era conocido por su diplomático silencio, el término hermético viene a significar «sellado» o «secreto». Por tanto, la alquimia es conocida como la ciencia hermética. Todos estos magos, estos peregrinos grises, son guardianes de su arcana sabiduría.

Mentores — Merlín y Gandalf

En el romance artúrico, Merlín es el más grande de los magos. Es el futuro mentor del rey, su consejero, y su estratega en tiempo de guerra y de paz. También es el cerebro y principal organizador de Camelot. Es su protector sobrenatural. Merlín es inmortal, pero tiene emociones mortales y empatía. Es un hechicero que vive en comunión con los espíritus de los bosques, las montañas y los lagos, y pone a prueba sus poderes en duelos con otros magos y hechiceros.

Con todo, si Merlín era el consejero jefe de Camelot, Gandalf ejercía este papel para Aragorn II, el futuro rey del Reino Unificado del pueblo de los dúnedain.

Aunque la figura arquetípica del héroe y el mago son muy similares en las sagas paganas, leyendas medievales y fantasías modernas, el contexto en cada una es muy diferente. Los principios de la moral cristiana del romance artúrico son muy diferentes de la tradición nórdica de Odín y Sigurd. Curiosamente, aunque el mundo de Tolkien era pagano, de antes de la religión, su héroe, Aragorn, tiene ideas muy claras sobre el bien y el mal absolutos. Aragorn puede ser un héroe pagano, pero es incluso más rígido y moral que el rey cristiano Arturo.

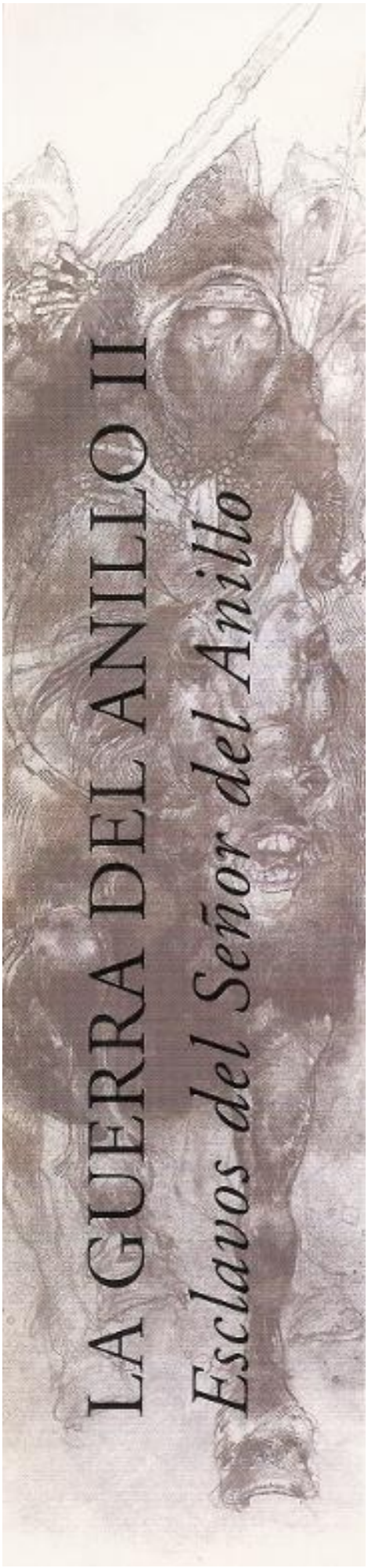
Merlín y Gandalf son viajeros de grandes conocimientos, llevan largas y blancas

barbas, un bastón y un sombrero acabado en punta y visten ropas anchas. Ambos son seres no humanos. Ambos son consejeros del futuro rey en la paz y en la guerra, y no tienen interés en los poderes mundanos para ellos mismos.

Las muertes y finales de Merlín y Arturo están directamente relacionadas con las de Gandalf y Aragorn. La Última Travesía de los Guardianes de los Anillos tiene fuertes reminiscencias con las tradiciones románticas artúricas, pero los papeles están cambiados. Merlín y Aragorn permanecerán en tierras mortales, mientras Gandalf y Arturo marcharán con la reina élfica a la isla inmortal de Avalón.

Conocido como Merlín el Loco, Merlín el mago deja de ser el viajero gris y se convierte en Merlín el arquitecto de Camelot y el pensador que crea el orden racional. Lo mismo hace Gandalf con los descendientes de los dúnedain y el Reino Unificado de los reinos del norte y el sur de Arnor y Gondor. Como mentor de Aragorn II, que se convertirá en el rey Elessar del Reino Unificado, Gandalf juega el papel exacto del mago Merlín como mentor del futuro rey Arturo. También está asumiendo el papel del mentor de Carlomagno, el sacerdote inglés Alcuino, como arquitecto del Sacro Imperio Romano.

Esta diferencia es fundamental entre la Midgard nórdica y la Tierra Media de Tolkien. El mundo mítico nórdico es esencialmente amoral, mientras que el mundo de Tolkien se consume en la gran lucha entre las fuerzas del bien y del mal. La epopeya entera de *El Señor de los Anillos* versa sobre la lucha por el control del mundo de estos poderes enfrentados, encarnados en el duelo entre el mago blanco y el mago negro.



Los Espectros del Anillo y el Rey Brujo

Los Jinetes Negros

Para crear a los malvados y terroríficos Nazgûl, los siervos más importantes de Sauron, Tolkien profundizó en las raíces de la mitología y la leyenda. Los anillos tienen una larga historia y una gran variedad de significados simbólicos. La invisibilidad suele asociarse a ellos, como sucede con el anillo de Luned, llevado por Owain en la leyenda artúrica; como sucede también con el anillo de Otnit de invisibilidad en los viejos cuentos de los lombardos, o, de nuevo en la literatura artúrica, con el anillo de Ogier (de la canción de gesta francesa *Ogier el Danés*) que confiere los dones de salud y juventud. Así que, las propiedades de los anillos de los Nazgûl, que los ocultan y preservan en forma de «muertos vivientes», están inspiradas en la memoria cultural europea. Tolkien, por su parte, sugerirá lo contrario: la memoria de los reyes de la Tierra Media se convierte, casualmente, en la base de historias posteriores.

Un espectro puede ser la manifestación de un ser vivo o el fantasma de una persona muerta. En inglés (*wraith*) es una palabra relativamente reciente, utilizada por primera vez en torno a 1513, pero la noción transmitida es de una antigüedad tan vasta como la propia lengua inglesa. Para los humanos, los misterios primarios son el nacimiento y la muerte, y de los dos, la muerte es mucho más difícil de afrontar y de comprender. El miedo a la muerte es una fuerza muy poderosa en muchas culturas. La vuelta de los muertos es casi invariablemente causa de males y desastres. Los Espectros del Anillo de Tolkien tienen algo en común con los zombis —cadáveres sin conocimiento que se mueven animados por un brujo

de vudú—, pero él ha creado seres mucho más poderosos y malévolos que estos espíritus de los cañaverales. No sólo están poseídos por el ánima de Sauron, sino que son por sí mismos hechiceros y reyes de gran poder. Llevan el terror y la espeluznante grandeza de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, además de la amenaza secreta de la muerte andante, el rostro de la calavera oculto en la capucha.

La genialidad de Tolkien fue enlazar estos seres terribles surgidos de las leyendas más antiguas con esos otros monstruos repugnantes de tiempos más modernos, los lagartos alados. Fríos y sangrientos, crueles, poseedores de zarpas, convierten la pesadilla en una lucha de altos vuelos. Y la tradición literaria continúa. Los inexorables Nazgûl se muestran en la descripción de los dementores, que aparecen en las novelas de *Harry Potter* escritas por J. R. Rowling. Más limitados en sus papeles y poderes, exudan la misma sensación de pavor y la habilidad de destruir no sólo la vida sino también el alma.

Imagen p. 131 — En su descripción de los Jinetes Negros, grandes reyes que fueron corrompidos, Tolkien recoge los ecos de otras tradiciones míticas sobre caballeros negros, como los aparecidos en el poema de Keats *La belle dame sans merci*.

Imagen p. 132 — Estos prehistóricos dinosaurios alados, más antiguos incluso que los dragones, fueron las pavorosas cabalgaduras de los nueve Espectros del Anillo durante la Guerra del Anillo.

La carrera de los Anillos

Frodo descubre el aspecto de los Nazgûl en la Cima de los Vientos, en el primero de los tres libros, *La Comunidad del Anillo*. Deslizándose el Anillo Único en el dedo, de pronto ve las caras blancas, los cabellos grises, las ropas largas y grisáceas y los «yelmos de plata». De alguna manera, son como los personajes del poema *La belle dame Sans Merci* de Keats, un grupo de hombres seducidos y esclavizados por la «bella mujer sin compasión», «pálidos el rey y la princesa, pálidos los guerreros, pálidos como la muerte estaban todos». Los reyes y hechiceros a quienes representan los Nazgûl han sido seducidos de manera similar, pero en lugar de los encantos de una bella dama, han sido el poder y las riquezas quienes los han seducido, al terrible precio de vender sus almas. Tolkien se nutrió de una rica tradición mitológica: historias de poderosos anillos y la corrupción de quienes se los colocan.

Un ejemplo se da en la famosa leyenda del anillo noruega e islandesa, la *Volsunga Saga*. Aquí, el anillo mágico es conocido como Andvarinaut, llevado originalmente por el enano Andvari. Su nombre significa «telar de Andvari» porque su propietario «tejió» una fortuna en oro. En la *Volsunga Saga*, cuando Loki toma el anillo de Andvari, el enano grita: «¡Yo te maldigo por esto! El anillo y el tesoro generado llevarán mi maldición para siempre. Todo aquel que posea el anillo y su tesoro acabara siendo destruido». Cuando Loki usa el anillo y el oro de Andvari para pagar al rey mago Hreidmar, será Fafnir, el hijo de éste, quien se sienta tentado. Mata a su padre y reclama el anillo y el oro, y los arrastra a una caverna bajo la montaña. Pensando sobre su tesoro, su corazón y su mente se envenenan poco a poco, y su cuerpo, también empieza a participar de su mal interior. Se convierte en una serpiente o un enorme dragón, una criatura a la que Sigurd el matador de dragones, desafiará a muerte.

Encontramos también resonancias en la historia de «El anillo de la serpiente» de las leyendas carolingias de anillos. Entre los presentes de boda de Carlomagno y Frastrada hay una gran serpiente con un anillo de oro en la boca. Carlomagno pone el anillo en el dedo de Frastrada, y no tardará en sentirse bajo su hechizo. El anillo está encantado, y Carlomagno se rinde irrevocablemente al amor y ambiciona el anillo. Cuando Frastrada cae enferma y muere, Carlomagno rehúsa apartarse de su lado y reposa junto a su cuerpo día y noche. Consumido, con el imperio descuidado, la vida de Carlomagno se ve mermada poco a poco por el poder del anillo. Sólo el obispo Turpin, como Gandalf con el Anillo Único, se da cuenta por su sabiduría del poder del anillo de la serpiente y lo elimina.

Otro anillo que merece mencionarse es Draupnir, el anillo del dios vikingo Odín. Draupnir significa «el que gotea» y tiene el poder de gotear otros ocho anillos de igual poder cada nueve días. Mediante Draupnir, Odín gobierna Asgard, y usa los otros ocho anillos como dones de riqueza y poder por los cuales los otros ocho mundos son gobernados. Sauron distribuirá sus anillos de poder entre hechiceros y reyes de la misma manera que Odín, que les daba sus anillos a reyes y héroes elegidos por él.

No deberíamos pasar por alto el hecho de que los Espectros del Anillo son nueve. En la mitología nórdica, nueve es con mucho el número más significativo, desde los nueve mundos a las nueve noches de Odín colgado en el árbol del mundo, y a las grandes ceremonias religiosas en Uppsala los últimos nueve días de cada nueve años. Nueve es el último de la serie de los números simples, y, por tanto, en la mitología nórdica, y en otras mitologías, simboliza la muerte y el renacimiento. Considerando el pago de sus almas por los Anillos, y la «muerte» de los hombres y su «renacimiento» como espectros del Anillo, la importancia de que los Nazgûl sean nueve no debería olvidarse.

El Rey Brujo

El método por el cual Tolkien eleva a su Señor Oscuro a lo más alto del dominio del mal es interesante. Aunque la autoridad y la decisión están sólo en el insomne Sauron, la jerarquía de mandos va desde los capitanes orcos y los comandantes de fortaleza a figuras como Boca de Sauron y Gothmog, lugarteniente de Morgoth. Pero sus supremos sirvientes son los Nazgûl, y, entre ellos, el supremo es el que fue una vez, Rey Brujo de Angmar, El Señor del Anillo no admite consejos de nadie, y el Rey Brujo es un jefe sirviente más que un consejero de confianza (aquí, incidentalmente, identificamos otra debilidad del espíritu del mal: mientras quienes luchan en el lado del bien pueden discutir sobre sus ideas y confiar entre ellos, Sauron no puede confiar en nadie). Los Nazgûl son un grupo especializado de demonios que pueden aparecer, por separado o juntos, donde su dueño sienta necesidad, y que llevan a cabo sus misiones más cruciales. El terror que provocan magnifica el de su amo.

Imagen p. 134 — Tolkien muestra a los cuervos de la Tierra Media, que nunca fueron populares en la Inglaterra rural, como los espías negros comedores de carroña de Sauron. Se les puede ver en muchas ocasiones, aunque de manera menos poderosa que los Nazgûl, atravesando los

El líder de los Nueve Jinetes se distingue por su papel individual en la narración. En la Batalla de los Campos del Pelennor, es quien doblega y asesina a Théoden, rey de Rohan, y encuentra su propia muerte a manos de Éowyn, que cabalga disfrazada de hombre. Una oscura ironía encubre así su muerte, porque, como él mismo presumía, una profecía había dicho que ningún hombre podría matarle. Tolkien nos lleva aquí a otro tema familiar de la antigua literatura: el oráculo mal interpretado. El rey Filipo el Macedonio, antes de invadir Persia, le preguntó al oráculo de Delfos si tendría éxito. La respuesta fue:

«La víctima coronada está dispuesta para la muerte
antes de que se levante el altar.»

El rey Filipo lo tomó como una afirmación de su inapelable victoria, pero la víctima resultó ser él mismo.

Tolkien perfila dos figuras principales en su historia del

cielos de la Tierra Media a la caza de los enemigos de su señor.

Rey Brujo. La primera se halla entre los romances medievales germánicos que más recuerdan la imaginativa historia y el gran impacto de *El Señor de los Anillos*: la historia del héroe Dietrich von Berne y Virginal, la Reina de Hielo de Jeraspunt. En esta historia encontramos al malvado Janibas el Nigromante, un personaje del que Tolkien utiliza elementos tanto para el Rey Brujo como para el mismo Sauron. El mito del ostrogodo Dietrich von Berne está inspirado en el emperador romano del siglo VI Teodorico el Godo (a veces Teodorico el Grande o de Verona). Desde su juventud, Tolkien se sintió cautivado por sus más antiguos ancestros: los godos. Yendo aún a la escuela, descubrió la lengua gótica casi por casualidad, y en ella «el intenso y ascético placer derivado de un lenguaje por sí mismo». Asumió que la auténtica cultura germana podía obtenerse a partir de fragmentos de textos godos y lecturas en latín. Recordemos que mucho de lo que nos ha llegado de la literatura gótica se debe al godo Teodorico y su corte.

La historia de Dietrich y la Reina de Hielo empieza con el héroe entrando en el reino de una raza de gigantes gobernados por Orkise, el gigante caníbal, y su malvado hijo, Janibas el Brujo. Dietrich descubre que los gigantes habían hecho la guerra en las más altas montañas del reino de las hadas de hielo, en los picos nevados de los Alpes. Éste era el dominio de las doncellas mágicas de la nieve, gobernadas por Virginal, la Reina del Hielo, desde el centelleante castillo de Jeraspunt en el pico más alto de los Alpes. Dietrich estaba metido en una larga guerra contra los gigantes en las montañas, y, en el transe y uña titánica batalla, halló y mató al terrible gigante Orkise. Cuando entró en el Castillo de Hielo, encontró el camino de salida cerrado por el hijo del rey gigante, un enemigo más formidable que el propio Orkise. Janibas el Brujo puso sitio al brillante castillo con un impresionante ejército de gigantes, hombres malvados y monstruos. Para sus enemigos, Janibas era como un fantasmal Jinete Negro que dirigía tempestades y era respaldado por demonios y perros infernales. El poder más terrorífico del mago, sin embargo, era su habilidad para ordenar a los muertos en la batalla que se levantasen y lucharan otra vez.

Imagen p. 135 — Minas Morgul, una de las ciudades fortaleza del reino de Gondor, se convirtió, en la época de la Guerra del Anillo, en cuartel del Reino Brujo y los espectros del Anillo. De acuerdo con el gran ojo vigilante de Sauron, las secciones más altas de la torre giran en constante vigilancia sobre Mordor y las tierras adyacentes.

Dietrich veía el ejército que les estaba sitiando como un mar negro alrededor de la torre principal de Castillo de Hielo. Era obvio que, por muy bien defendido que estuviera, el castillo debía caer ante las dimensiones inabarcables del ejército de los brujos. A pesar de que podría parecer una labor imposible, Dietrich fue espoleado al frenesí de la batalla por la mirada de la bella Reina de Hielo en las almenas de la torre más alta. Su resplandor igualaba incluso el de la joya parecida a una estrella que brillaba en su corona.

En su valiente intento por romper el sitio, Dietrich masacra todo lo que encuentra, pero su intento resulta fútil ante los muertos que se levantan y vuelven a la lucha una y otra vez. Al ver que Janibas comanda estas fuerzas por medio de una placa de hierro encantada que lleva encima, Dietrich persigue al Jinete Negro en persona, lo alcanza y le golpea por debajo de su cabalgadura fantasma, acertando con la espada en la placa de hierro. Al romperse la placa, los glaciares de las montañas se quiebran y estallan, truenan montaña abajo en avalanchas y entierran por entero a las huestes malignas de gigantes, fantasmas y resucitados. Dietrich vuelve al castillo, donde es recibido triunfalmente.

Le espera la incomparable Reina del Hielo, que está rodeada por su deslumbrante corte de doncellas de nieve, resplandecientes como las hadas en el esplendor de sus velos diamantinos.

Janibas el Nigromante es como una combinación de Sauron el Nigromante y su lugarteniente, el Reino Brujo, Señor de los Espectros del Anillo. El Anillo Único es

sustituido por una placa de hierro, pero el clímax de la historia se parece mucho a la última batalla de Sauron en la Puerta Negra al final de *El Señor de los Anillos*.

Sin embargo, la mayor inspiración de Tolkien para el Rey Brujo pudo venir del *Macbeth* de William Shakespeare. Tolkien estaba muy en desacuerdo con la obra y su autor, aunque estaba fascinado con la historia y el mito. En su colección de ensayos *Sobre los cuentos de hadas*, Tolkien nos informa de que, en el caso del legendario guerrero, «Macbeth es el trabajo de un dramaturgo que debiera, al menos en esta ocasión, haber escrito una historia, de haber tenido la habilidad o la paciencia para este arte». Como Shakespeare no estaba disponible, Tolkien decidió hacer el trabajo él mismo. En su Señor de los Espectros del Anillo, tenemos un hombre mortal que ha vendido su alma inmortal a Sauron por un anillo de poder y la ilusión del dominio territorial. Esta tragedia, mostrada en el contexto de su nueva fantasía épica, está escrita para sugerir el arquetipo, grande y antiguo, de un rey que ha perdido su maltrecha alma e inspirará la historia de *Macbeth*.

Para que nadie malinterpretara la comparación, o los cambios de Tolkien a Shakespeare, la vida del Rey Brujo está protegida por una profecía que es casi idéntica a la que protege a Macbeth. El Rey Brujo de Tolkien «no puede ser muerto por la mano del hombre», mientras que la que engañaba a Macbeth era: «no podrás ser muerto por hombre nacido de mujer». El cambio de Tolkien a Shakespeare es lo que él considera un bonito cumplimiento de su profecía. La verdad es que, en razón de una trama convincente, se ha de reconocer que la muerte del Rey Brujo a manos de un hobbit y una mujer disfrazada de guerrero es preferible a la ambigüedad de Shakespeare al decir que alguien nacido por cesárea no es, estrictamente hablando, «nacido de mujer».

Imagen p. 137 — Éowyn, disfrazada de guerrero, se enfrenta al Rey Brujo en la Batalla de los Campos del Pelennor. La naturaleza de la muerte del Rey Brujo es una referencia inequívoca a la muerte de Macbeth en la obra de Shakespeare.

Tumularios y fantasmas

Tumbas y oro de los muertos

La creencia en el hallazgo de tumbas y en los tesoros malditos de los muertos debe estar entre las supersticiones más antiguas. En las paredes de las tumbas egipcias han sido descubiertos verdaderos maleficios horripilantes —como para disuadir a los ladrones de tumbas. Si tenemos en cuenta el convencimiento de que la maldición de Tutankamón está detrás de la muerte de muchos de los excavadores de la tumba, se puede deducir que debe de ser una de las supersticiones más persistentes.

Es también una de las más extendidas. Se pueden encontrar ejemplos en numerosas culturas, desde Egipto a China o México. Era muy significativa entre los anglosajones que, no diferentes de los antiguos egipcios, habían elaborado ritos relacionados con el entierro de sus muertos. Después de todo, es la intromisión en los túmulos funerarios lo que lleva directamente a la muerte a los grandes héroes de la literatura anglosajona. Beowulf tuvo la desgracia de que el guardián de su túmulo particular fuera un dragón de fuego.

En *El Señor de los Anillos*, los hobbits entran muy pronto en las Quebradas de los Túmulos, frecuentadas por los tumularios, espíritus torturados de las víctimas del Rey Brujo de Angmar. Estos montículos funerarios fueron levantados en honor de antiguos reyes, y son bastante parecidos a construcciones similares encontradas en el norte de Europa. Los túmulos funerarios no eran una creación original de Tolkien, sino que tenían una larga historia, especialmente en las sagas noruegas. Las historias nórdicas hablaban de encuentros parecidos a aquella experiencia de los hobbits. A menudo, las víctimas eran viajeros imprudentes retenidos por terroríficos espíritus malignos de ojos encendidos y voces hipnóticas. Una mano esquelética paralizaría el cuerpo con un contacto tan frío como el hielo y tan fuerte como el acero. Una vez bajo el hechizo de los espíritus de las Quebradas de los Túmulos, la víctima no tiene conciencia de sí misma. En este sentido, los espíritus de los túmulos parecen haber instaurado ciertos rituales con sus víctimas antes de ejecutar el sangriento sacrificio con una espada.

Imagen p. 139 — Al principio de su aventura, los hobbits son capturados por un tumulario, una figura fantasmal inspirada en los rumores de apariciones en los antiguos túmulos funerarios del folclore inglés.

Sutton Hoo y los túmulos de Wayland

A menudo, las historias y leyendas relativas a los antepasados de los ingleses se centraban en muros monumentales, círculos de piedra y túmulos funerarios Algunas de estas historias han sobrevivido como mitos o relatos fantásticos. Puesto que los únicos monumentos significativos construidos por los primeros anglosajones fueron túmulos funerarios y tumbas, los arqueólogos los excavaron con rapidez con la esperanza de descubrir artefactos de una cultura poco conocida y poco apreciada durante mucho tiempo. Desgraciadamente, las excavaciones de los túmulos produjeron pocos artefactos de cierto significado. Todo esto cambió, sin embargo, en los años inmediatamente anteriores a la Segunda Guerra Mundial.

En la época en que J. R. R. Tolkien estaba empezando a escribir los primeros capítulos de *El Señor de los Anillos*, los arqueólogos hicieron un extraordinario descubrimiento en Suffolk: tres largos túmulos funerarios anglosajones, que fueron excavados en un lugar llamado Sutton Hoo. Era el equivalente histórico de las Quebradas de los Túmulos de la Tierra Media. Sutton Hoo es el montículo funerario anglosajón más grande y antiguo que existe. Estos túmulos y tumbas, que cubren más de cuatro hectáreas, han sido un lugar de enterramientos a lo largo de tres milenios.

De los primeros tres túmulos abiertos en esa época, el más grande medía 36 metros y medio por 3,7 metros de altura y contenía un barco de 27,4 metros de largo —más grande que ningún barco conocido de esa época hasta entonces. También se reveló el tesoro más rico encontrado nunca de la cultura anglosajona. Las revelaciones de Sutton Hoo sobre el antiguo mundo germánico fueron tan importantes como el descubrimiento de la tumba de Tutankamón para nuestra comprensión del antiguo mundo egipcio.

No parece que Tolkien visitara Sutton Hoo, pero sabemos que estaba familiarizado con otros lugares donde había túmulos funerarios. Uno era un túmulo particularmente bien conservado a unos 32 kilómetros de Oxford llamado Herrería de Wayland. Wayland el Herrero se manifiesta en el mundo de Tolkien en la figura de Telchar, el herrero enano que forjó la hoja de Narsil (la espada que cortó el dedo con el anillo de la mano de Sauron). Ambos eran maestros forjadores de espadas y hacían armas con hojas encantadas que podían partir una piedra y titilar como una llama.

La figura del maestro herrero se puede encontrar en muchos relatos germánicos y en sagas nórdicas, en las que Wayland (el herrero con poderes sobrenaturales de la mitología nórdica) forjó la espada para la mayoría de estos héroes. Pero hay una saga noruega, que tiene un interés especial porque su protagonista está relacionado con el herrero de Wayland.

En la saga de Thorsten, se dice que el atrevido pirata Sote el Proscrito entra en el túmulo de Wayland y encuentra la cámara del tesoro repleta de oro y gemas. Algo le impulsa entonces a coger un anillo de oro y ponérselo en el dedo. Dentro de las tumbas y pasadizos de los túmulos, y sin darse cuenta, Sote, el Fuera de la Ley, acaba atrapado por la oscuridad.

Con la espada desenvainada y una daga, Sote el Proscrito es el guardián que

nunca duerme y que acecha sin cesar los corredores y cámaras de la tumba de Wayland. Así es la maldición y el poder del anillo de Wayland: Sote acaba poseído por su posesión. El anillo es su primera, su última, su única posesión. Además de saquear el túmulo, el Proscrito está condenado para siempre a la oscuridad. Sote el Fuera de la Ley se convierte en el demonio acechador que guarda el tesoro y de la tumba: el espíritu marchito de los tumularios.

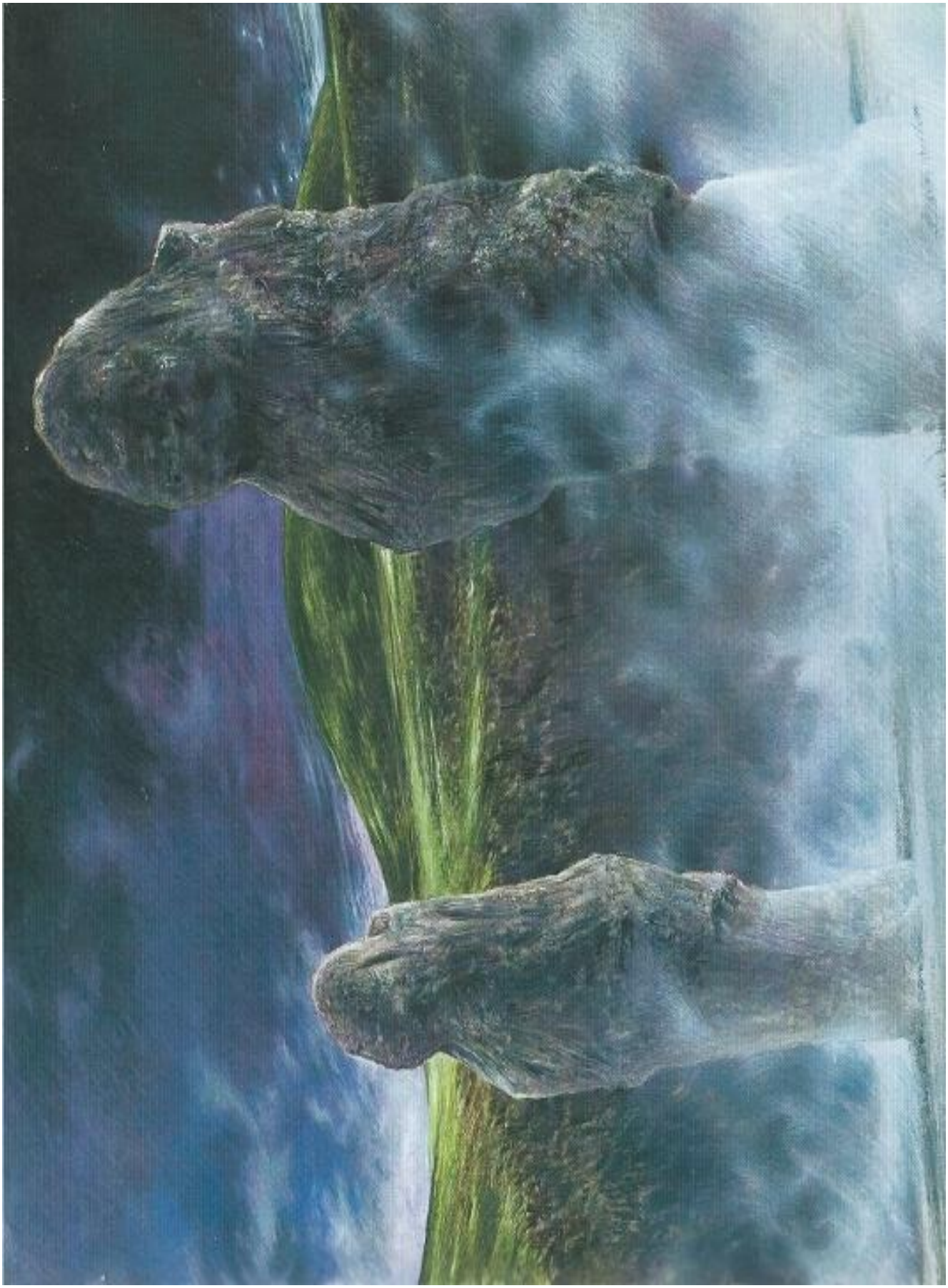


Imagen p. 141 — Las piedras erguidas y los túmulos que se alzan en el paisaje que han de cruzar los hobbits viajeros podrían encontrarse en cualquier panorama de la Inglaterra anglosajona.

Además de ser otro ejemplo de los enormes poderes de estos anillos mágicos, en Sote el Tumulario encontramos la fuente de inspiración para el fatal encuentro de los

hobbits con los tumularios en las primeras etapas de las Misión del Anillo. En la historia de Tolkien, hay un espíritu peculiar, Tom Bombadil, que dispersa sin esforzarse los huesos de los tumularios y rescata a los cuatro aventureros noveles. En la versión nórdica de la historia, sin embargo, el asunto es más brutal y menos gracioso. Carente del raro pero sabio Tom Bombadil, el vikingo Thorsten no es inmune al terror y las intenciones asesinas de los espíritus de los túmulos. Thorsten sabe que debe pagar un precio por el desafío, y no hay nada de los cómicos exorcismos de Bombadil en sus acciones. En su vasto esfuerzo, Throsten depende únicamente de su cuerpo y de su incuestionable espíritu. El vikingo desciende a los corredores en el interior del túmulo. Muy pronto oye los gritos y lamentos de los muertos torturados, el grito de un hombre vivo. Escucha el sonido del acero rompiendo piedras y huesos, y entrevé los destellos de hechizantes llamas. Finalmente, sin embargo, Thorsten emerge del túmulo tan pálido y sangriento como un fantasma, pero en su mano luce el destello del anillo de oro.

Gollum y los espíritus malignos

Gollum de Beowulf y Grendel de Bilbo

Con la aquiescencia de Tolkien, uno de los rasgos del poema épico anglosajón *Beowulf* encontró su lugar en *El hobbit* Se podría argüir fácilmente que *El hobbit* es una versión fantástica de la epopeya reducida a su forma más elemental. ¿Qué clase de monstruo a escala reducida llamado Gollum se muestra en este *Beowulf* de cuento de hadas? Parece bastante claro que Gollum es una versión miniatura de Grendel, el monstruo de Beowulf. Por algún poder maligno, al ogro de Grendel se le habían concedido una fuerza sobrenatural e inmunidad frente a las armas de sus enemigos. El monstruo salía por la noche y asesinaba decenas de guerreros mientras dormían. Rompía sus huesos y consumía su carne «como un lobo se comería un conejo». Grendel era temido incluso por los cadáveres ambulantes y por las bestias medio humanas chupadoras de sangre que aparecen en la fosa infectada de serpientes que había convertido en su hogar.

Aunque Gollum es una versión suavizada del ogro Grendel, no es menos terrible para sus menos celebradas víctimas, como los trasgos (nombre de cuento de hadas para los demoníacos orcos de Tolkien) y el hobbit Bilbo Bolsón. Y de la misma manera que algún poder desconocido le da a Grendel una enorme fuerza física y una larga vida, el poder maligno del Anillo alarga la miserable vida de Gollum durante siglos, y aparentemente realza la fuerza de sus pálidas e insustanciales manos, y les da el poder asesino de estrangular a sus víctimas. Curiosamente, en las epopeyas anglosajonas, es el héroe, Beowulf, quien dice tener una fuerza «igual a la de trece

hombres».

Ambos monstruos son subhumanos grotescos en apariencia y hábitos. Gollum vive en las pozas húmedas de oscuras cavernas donde se vuelve escuálido y pierde el pelo. Sus ojos se vuelven bulbosos, sus pies palmeados, y sus dientes se hacen largos y afilados debido a su alimentación a base de carne cruda e impura.

El monstruo Grendel tiene una existencia maldita parecida: no tiene o tiene muy poca habla humana. Su vida nocturna está dedicada casi por completo a actividades como el merodeo, el canibalismo y el asesinato. Las horas del día parecen estar hechas para ser consumidas durmiendo en una oscura caverna en el fondo de una asquerosa fosa en el medio de un pantano frecuentado por fantasmas, no muy diferente de las Ciénagas de los Muertos de la Tierra Media. Rodeada por su tesoro y los trofeos de las armas robadas a los hombres asesinados, la criatura vive con sólo carne humana. Su miserable existencia llega a su fin cuando Beowulf poderoso golpe para arrancar un brazo del monstruo mientras se hallan enzarzados en combate. Por último, Beowulf sigue el rastro de sangre de Grendel hasta su cueva del pantano. En la batalla que sigue no le da cuartel, y Beowulf da muerte al aterrado y herido monstruo.

Imagen p. 143 — Gollum lleva al portador del anillo y su compañero a través de las Ciénagas de los Muertos donde Tolkien nos vuelve a mostrar las manifestaciones fantasmales que se vieron primero en la Quebradas de los Túmulos, al estar infestados los pantanos con los fantasmas de los guerreros muertos en una época pasada.

Hobtrasgos y Sméagol-Gollum

En los hobbits y los trasgos de las novelas de Tolkien tenemos a pequeñas razas que habitan en agujeros y que encarnan la lucha entre las fuerzas del bien y del mal. Hobtrasgo es la palabra mágica que enlaza imaginativamente a los hobbits con los trasgos, pero hay que mostrar al menos otra semejanza que muestre al lector como, en su creación, hobbits y rasgos emergen del mismo agujero.

Los hobtrasgos (*hobgoblins* en inglés) fueron críticos en la evolución de los hobbits como especie, y en el desarrollo de *El hobbit* como novela. Hobbit es el diminutivo de la raíz *hob*. Hobtrasgo es una palabra compuesta de «hob», que es un espíritu benévolo, y «trasgo», que es un espíritu malvado. El hobtrasgo resultante es por lo común una criatura traviesa, que tiene cierta inclinación a ser como un espíritu bueno y que a veces se comporta como un espíritu maligno. Por otro lado, los hobtrasgos eran criaturas ambivalentes, no malvados pero con frecuencia diferentes con respecto al sentido humano de lo correcto y lo incorrecto. Aún más importante, los hobtrasgos eran criaturas paradójicas que le proporcionaron a Tolkien una chispa creativa y dispararon su imaginación a la hora de crear de varios de los personajes y naciones de la Tierra Media.

La naturaleza dual de los hobtrasgos era también evidente en los personajes individuales de Bilbo Bolsón y Gollum. Gandalf el Mago descubre que Gollum era, en principio, un hobbit de los Valles del Anduin. Uno llamado Sméagol, y este nombre define en gran medida su naturaleza. «Sméagol» viene de una raíz anglosajona que significa «excavando y penetrando». Por lo tanto, «Sméagol» quería decir que poseía una naturaleza inquieta, inquisitiva. Estaba siempre buscando y excavando en las raíces de las cosas —excavando continuamente, pero también rotando y girando de esta manera y de la otra. Sméagol vivía al este de las Montañas Nubladas en el viejo y ancestral valle que fue hogar de los hobbits fuertes. Sméagol pescaba con frecuencia y exploraba con su primo y querido amigo, Déagol. Fue Déagol quien descubrió el Anillo Único en el fondo del río. Al primer destello del oro, Sméagol fue atormentado por el deseo de agarrar y poseer el Anillo. Sin pensar de ninguna manera en las consecuencias, Sméagol asesinó a su pariente y amigo, y cogió el Anillo Único.

El nombre Déagol significa literalmente «secreto». Sin duda era apropiado, como el maldito Sméagol todavía insistía cuando era propietario del Anillo. Su más oscuro secreto era que había adquirido el Anillo mediante el asesinato y el robo. El conflicto de Sméagol es bastante similar al del legendario alquimista Fausto, que adquiere sabiduría y riquezas haciendo un pacto con el diablo.

En la versión de Goethe de su vida, Fausto elige traicionar su conciencia y su amistad: «Dos almas, ay de mí, en mi pecho, y una se esfuerza por expulsar a su hermano». A un nivel menos consciente, la culpa y el miedo de Sméagol recaen sobre él. Por miedo a que alguien pueda descubrir su secreto, Sméagol toma su «precioso» tesoro y se aleja de todos sus familiares y amigos. Se esconde a sí mismo «excavando y penetrando» en las entrañas de las Montañas Nubladas.

Así, en «hobtrasgo», tenemos una palabra que incorpora la lucha entre las fuerzas del buen hobbit y el malvado trasgo. No parece que haya duda de que en Sméagol-Gollum tenemos un primer ejemplo de hobtrasgo en la cual el hobbit está completamente atrapado en el trasgo. Si Bilbo Bolsón representa al auténtico hobbit, en su fantasmagórica vida de hobbit, Sméagol-Gollum representa el auténtico anti-hobbit.

El doctor Jekyll y mister Gollum

En Gollum tenemos un caso clásico de personalidad dividida, como en las primeras aproximaciones de Robert Louis Stevenson en *El doctor Jekyll y Mr. Hide* o en la obra de Charles Dickens, *El misterio de Edwin Drood*. En el caso de Gollum, no son Jekyll y Hide, sino Sméagol (el hob) y Gollum (el trasgo), Cuando Sméagol toma el control, tiene los ojos pálidos y se refiere a sí mismo como «yo». Gollum, en cambio, era una criatura de ojos verdes que se llamaba a sí mismo «nosotros» porque Gollum y el Anillo hablaban juntos. Como en la historia de Stevenson, es esta personalidad demoníaca la que está abrumada por el bien.

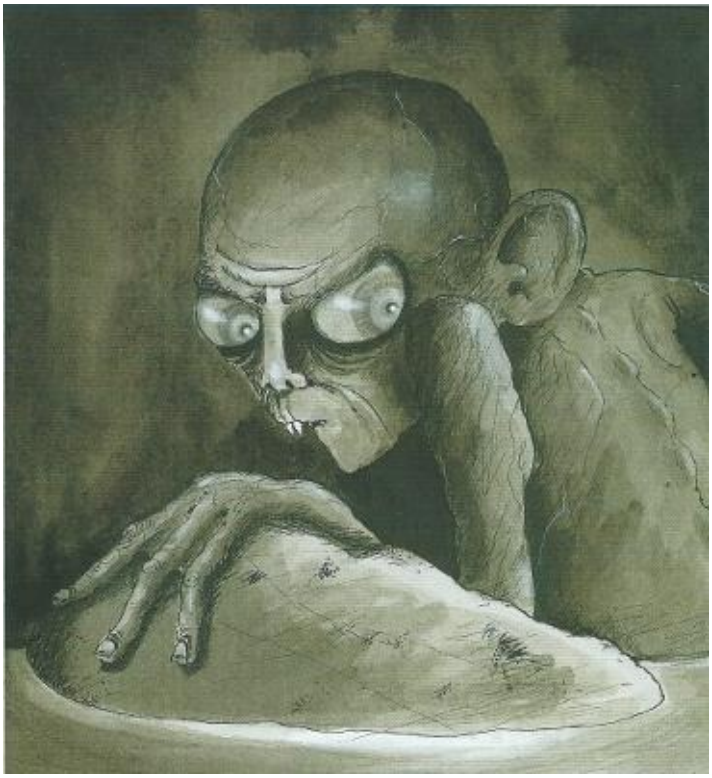


Imagen p. 145 — En la criatura Gollum, Tolkien hace una referencia implícita aunque no intencionada a la ciencia psiquiátrica en auge del siglo XX. En la época de Tolkien se identifican y definen los desórdenes de doble personalidad, y el conflicto (moral) interno de Gollum se expresa en los diálogos entre sus dos personalidades, Sméagol y Gollum.

Aunque Gollum tiene defectos obvios, podemos admirar su habilidad para sobrevivir. Incluso teniendo en cuenta el legendario renombre de los hobbits por su aguante, Sméagol-Gollum era notablemente duradero. Sméagol-Gollum retiene otros

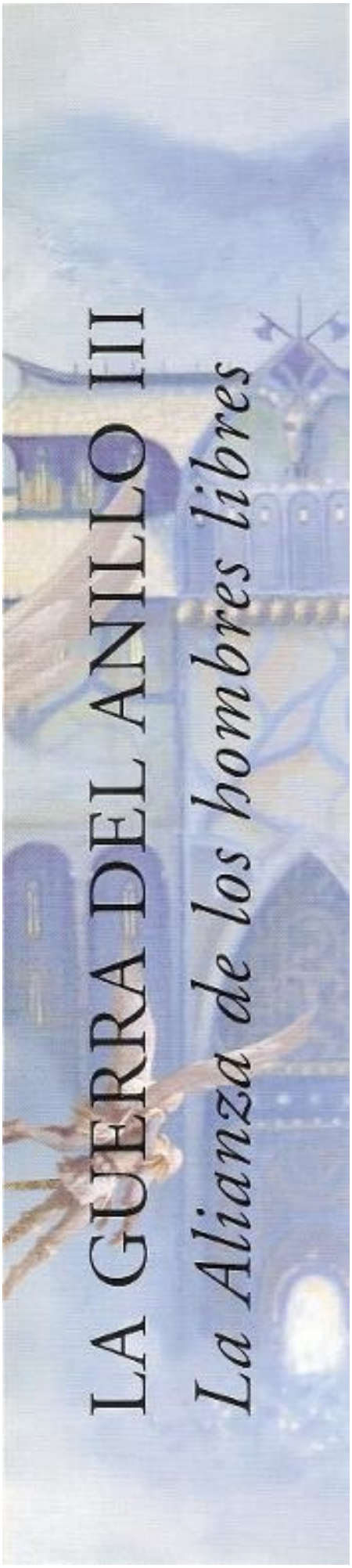
aspectos de su naturaleza hobbit que le salvan en muchas ocasiones de sus enemigos. Resulta curioso que, cuando Gollum coge el Anillo Único, nunca usa su poder para grandes ambiciones o deseos de poder. Los deseos de Gollum parecen limitarse a mostrarse avaricioso con su oro. Solo en la oscuridad, con su «Precioso», está cerca de la satisfacción que su alma torturada puede lograr. La insistencia de Gollum en su apropiación del Anillo es una desilusión. Gollum no desea poseer el Anillo más que un drogadicto desea poseer su droga. El Anillo es su adicción, no su posesión. El Anillo, de hecho, posee a Gollum. Si esto es el paraíso, debemos maravillarnos de que la condenación tenga un lugar para él. El verdadero destino de Sméagol-Gollum era lejano y desconocido. Por un último y malvado acto de traición de Gollum, Sméagol-Gollum se convierte sin quererlo en mártir y lleva la salvación a todos los Pueblos Libres de la Tierra Media.

Imagen p. 146 — Los lectores no pueden evitar ver la caída de Gollum en los fuegos del Monte del Destino como una simbólica «Caída del hombre», cuando es corrompido por el mal y la ambición de poder.

En la desesperada lucha final de Gollum con Frodo en el interior del Monte del Destino, el hob y el trasgo están atrapados en un sombrío juego de luchadores que ha sido repetida una y otra vez por los campeones de las civilizaciones de las edades

históricas. Gilgamesh de Mesopotamia, Indra de India y Heracles de Grecia. Iodos los combatientes se esfuerzan por vencer a gigantes y monstruos de otras naciones y llevar la paz al mundo.

En la lucha entre el hobbit y Gollum, tenemos una versión en pequeño de la lucha del Beowulf anglosajón enfrentado en feroz combate con el monstruo Grendel. En la Tierra Media de Tolkien, el destino del mundo está determinado por el menor de estos campeones, y la lucha por el destino del mundo es una lucha personal sobre el destino de una sola alma. Incluso así, todo parece haber ido bien. El hobbit es doblemente derrotado —moralmente por el poder del Anillo y físicamente por el poder de Gollum. De la misma manera que el poder del golpe sobrehumano de Beowulf permite al héroe separar el brazo de Grendel del hombro, el poder del golpe sobrenatural de Gollum (y sus colmillos orkish) permite al antihéroe seccionar el dedo del hobbit y llevarse el Anillo Único que lo envuelve. Sobre la Tierra Media, la victoria del mal lleva a menudo a su propia derrota. La demostración es la victoria de Gollum y su caída en el volcán. Gollum acaba como un mártir reacio cuyas intenciones malignas acaban provocando el bien más grande.



Hombres del Norte de Rhovanion

Germania — imperio del Norte

Sobre los Hombres del Norte de Rhovanion, Tolkien escribió: «Los hombres en estos lugares permanecen más o menos insobornables si no ignorantes. Las clases de hombres mejores y más nobles son de hecho las de los parientes de aquellos que han marchado de Númenor, pero permanecen en un simple estado "homérico" de vida patriarcal y tribal». Los Hombres del Norte eran en verdad como los ancestros continentales de ese estado homérico de vida patriarcal y tribal tan celebrado en la primera poesía épica anglosajona. Los Hombres del Norte de las tierras salvajes eran los heroicos antepasados de Beowulf, que habían hecho de los bosques intransitados, las montañas y los valles su hogar durante milenios.

Rhovanion fue pensado como lo que los antiguos romanos llamaban Germania: el gran bosque del norte de Europa. Tolkien nos ofrece una frontera oriental salvaje comparable a las estepas rusas. E igual que el Imperio Romano se enfrentó a oleada tras oleada de invasores hunos, tártaros y mongoles, los Hombres del Norte se enfrentaron a los continuos y hostiles ataques de los orientales.

Aunque los historiadores escriben sobre esta época como la caída del Imperio Romano, otros ven a un pueblo vital y activo que emerge dentro del imperio. Desde esta perspectiva, eran una cultura dispersa pero en cierto modo también uniforme que se insertó rápidamente en el debilitado y reverenciado Imperio Romano. No eran una nación invasora que deseara aprovecharse de la caída de un imperio. Incluso los más bárbaros conquistadores creían que el Imperio Romano nunca sería destruido. De una u otra forma, había existido durante más de mil años. Los Hombres del Norte veían simplemente otra evolución, una forma

más grande y revitalizada de un Imperio Romano Germano.

En los siglos VII y VIII, Europa era un continente escasamente poblado. Pero eso no quiere decir que la gente viviera aislada. Los germanos solían reunir a vanas familias y asentarse en pueblos y grupos de pueblos con sus campos rodeados de bosques, malezas o pantanos. No obstante, estos asentamientos eran muy limitados, pequeños oasis de tierras cultivadas en un vasto continente sin cultivar. Los bosques proveían materiales de construcción y para calentarse, y caza para comer y mantenerse en forma. Pero el paganismo alemán se centraba en la adoración de los árboles y para ellos era tabú la destrucción de los bosques.

En los Hombres del Norte de Rhovanion vemos algo de las tribus germánicas en sus primeras etapas de migración. Eran un pueblo noble que no hacía disminuir demasiado los bosques ni cultivaba las llanuras. Habitaban en los bosques, colinas y valles de Rhovanion. Entre ellos se hallaban los beórnidas, los hombres del bosque que habitaban el Bosque Negro, y los bárdidos, también llamados hombres de Valle (o de Dale, denominación de valle en el norte de Inglaterra). Al sur, en los llanos para caballos de Rohan estaban los rohirrim, los «maestros de los caballos», que eran parecidos a los históricos godos, «gente caballo».

Deberíamos hacer una pausa en la Europa de los reyes francos del siglo VIII para descubrir en qué se inspiró Tolkien para crear a los Hombres del Norte. Ninguno de los otros estados bárbaros sucesores del Imperio Romano tuvo ni por asomo una amenaza tan seria de invasión, y los bizantinos estaban tan lejos de intentar la reconquista de la Galia como ellos de intentar la reconquista de Italia. Pero, en el siglo VIII la situación geopolítica cambió. Los sarracenos, es decir, los árabes y los musulmanes del norte de África, habían conquistado la España visigoda, y no tardaron en cruzar la península camino de la Galia. La derrota de estos invasores en el año 732 realzó enormemente el prestigio de los carolingios, la dinastía que había dado nacimiento a Carlomagno.

En consonancia con este periodo de la historia europea, en la época de la Guerra del Anillo, Tolkien tiene a sus Hombres del Norte bajo amenaza de invasores extranjeros y hace que proyecten alianzas con los otros pueblos libres de la Tierra Media para defenderse mutuamente. El conflicto que sigue también realzará a un gran líder y rey, Aragorn.

La Tierra Media de Tolkien es un mundo en el cual los arquetipos de nuestra propia historia estaban mostrados geográficamente y descritos como si estuvieran vistos a través de los ojos de los antiguos ingleses. En cierto sentido, es una fusión clara y obvia de Inglaterra y toda Europa en la edad dorada de los godos —la vasta alianza perdida de los antiguos pueblos germánicos.

Beórnidas — osos y berserkers

Los Hombres del Norte son encontrados por primera vez por Bilbo Bolsón en *El hobbit*, en la forma singular del ecuánime Beorn, jefe de los beórnidas. Beorn era un hombre enorme con una barba negra y una vasta túnica de lana, armado con un hacha de leñador. Aunque vengativo a la hora de matar orcos y huargos, Beorn no come carne y no mata criaturas del bosque. A pesar de su imponente tamaño, los ciervos se aproximan a él y permiten que los acaricie sin tenerle miedo.

En su mayor parte, los beórnidas del Bosque Negro Occidental y sus parientes, los hombres del Bosque Negro Oriental, tenían un temperamento y naturaleza muy parecida a Beorn. A veces brutal y despiadado con sus enemigos, en compañía de amigos y aliados era extremadamente gentil y de buen corazón. En apariencia, los beórnidas y los hombres del bosque eran en nobleza de espíritu muy parecidos a su líder, excepto en estatura y rango.

Beorn de la Tierra Media podría ser el hermano gemelo de Beowulf, el héroe épico de los anglosajones. Orgulloso de su fuerza, su código de honor, su terrible ira, su hospitalidad e incluso la estructura de la Gran Sala de Hrothgar (salvando la pequeña variación de tamaño) en *Beowulf* —en todas las cosas salvo en la diferencia de escala entre la épica y un reino de fantasía— Beorn es Beowulf.

De hecho, Tolkien, por medio de una manipulación filológica, da a su personaje un nombre que suene y tenga un aspecto diferente, pero al final nos encontramos con la misma bestia. «Beorn» es un cuidador de abejas y un amante de la miel. Su nombre (*beorn*) significa «hombre» en inglés antiguo; sin embargo, en la forma nórdica, significa «oso» (*bear*) Entretanto, si buscamos en inglés antiguo el nombre Beowulf, descubriremos que significa literalmente *bee-wolf*, es decir, «lobo abejero».

¿Qué es un lobo abejero? Es la típica clase de nombres compuestos que les gustaba construir a los antiguos anglosajones. «¿Qué “lobo” caza abejas —y les roba la miel?» La respuesta es bastante obvia: un «lobo abejero», o un lobo al que le gusta la miel, es un «oso». Beowulf y Beorn significan «oso» (*bear*). Uno puede decir que Beowulf y Beorn son la misma persona con diferentes nombres, o, en su aspecto simbólico como lobo abejero y oso, son el mismo animal con diferente pellejo.

El aspecto serio de este juego de palabras es que, a través de Beorn, Tolkien revela su propia teoría del origen de *Beowulf* en los rituales de los antiguos cultos al oso de los pueblos teutónicos. Entre los más antiguos de todos los cultos de Eurasia, el culto al oso inspiraba las terroríficas y rarísimas manifestaciones de «batalla sagrada y con rabia». Esta rabia era célebremente exhibida por aquellos guerreros teutones que eran conocidos como «bersekers». Eran los guerreros de Odín que cargaban en las batallas —vestidos muchas veces sólo con pieles de animales. Como guerreros sagrados de Odín, a veces iban a la batalla desarmados y poseídos por una rabia que les permitía desgarrar los miembros de sus enemigos con las manos desnudas y los dientes. Eran los guerreros sagrados de Odín, señor de las batallas. En el momento de su muerte, Odín les enviaría a las valquirias, las doncellas aladas de las batallas. Las valquirias llevarían a los héroes por encima del Puente del Arco Iris

al Valhala, la Gran Sala de los Muertos, que era el cielo de los héroes, donde ellos comerían y beberían hasta que fueran llamados para la Última Batalla del Fin de los Días, cuando se acabara el mundo.

En *El hobbit*, Tolkien nos da una versión de cuento de hadas del héroe Beorn, como fundador de los beórnidas (el pueblo de los «hombres-oso»). La historia de Beorn también fue escrita como apoyo a las creencias de Tolkien en el origen de Beowulf como un hombre oso «que cambia de piel» parecido, y en el héroe del culto al oso de los bersekers (es decir, osos-camisa u osos-camiseta). Aunque los históricos bersekers se sentían poseídos por el espíritu feroz del oso rabioso, estos estados eran sólo rituales que intentaban imitar la esencia milagrosa del culto: la transformación de un hombre en oso. Esto era exactamente lo que Tolkien nos proporciona en la historia fantástica de su héroe Beorn-Beowulf y sus milagrosas transformaciones en la Batalla de los Cinco Ejércitos ante la puerta del dragón en la Montaña Solitaria.

Imagen p. 151 — Los bersekers, guerreros vestidos con piel de oso del dios nórdico Odín, fueron seguramente una fuente de inspiración para los beórnidas de Tolkien, que ayudan a expulsar a los malvados habitantes del Bosque Negro en la Guerra del Anillo

Otra vez, Tolkien usa un nombre como oráculo: Beorn puede estar entre oso y hombre. Muy pronto, Beorn se revela como un transformista. Es el poder de la transformación: hombre a bestia, bestia a hombre. Es la herencia de sangre de Beorn de los héroes Beren el Edain y Sigmund el Volsung, como profesores transformistas y habitantes vegetarianos del bosque. *La Saga del rey Hrolk Kraki* escandinava también está protagonizada por un personaje llamado Bjorn, el «hombre-oso». Este encuentra un trágico final; mientras está transformado en oso, es cazado y asesinado por humanos. Aunque esto podría explicar el personaje del Beorn de Tolkien, su desconfianza hacia los hombres y su precavida naturaleza. En *kraki*, el hijo de Bjorn, Bodvar Bjarki, hereda algunas de las cualidades sobrenaturales de su padre. Aparece

en la batalla final con la forma de un gran oso, invulnerable a las armas. La transformación ante todos en el campo de batalla del guerrero Beorn en el «oso-deseado» fue un acontecimiento que hizo cambiar el signo de la Batalla de los Cinco Ejércitos. Proporciona de manera espectacular a los seguidores del culto al oso el milagro esencial que podría haber dado lugar a los rituales y ritos de paso de los guerreros berseker.

Imagen p. 152 — La hospitalidad ofrecida por Beorn a Thorin y compañía dentro de su casa de madera en *El hobbit* es una imitación a pequeña escala del arquetipo de todos los salones, el Valhala, donde las damas aladas de las batallas, las valquirias, llevaban a los guerreros caídos de Odín.

La flecha negra del matador de dragones I

Otra rama de estos Hombres del Norte eran los mercaderes de Esgaroth, que vivían en la ciudad de Valle y la ciudad sobre pilares de Esgaroth. Cuando el dragón de fuego Smaug el Dorado descendía sobre ella fue muerto por una simple flecha disparada por otro héroe de la Tierra Media.

La inspiración para el matador de Smaug el Dorado podría haber sido aportada por Apolo. Los demás matadores de dragones míticos matan a sus monstruos con antiguas espadas rituales. Por alguna razón, sólo los arqueros Apolo y Bardo fueron capaces de matar a sus dragones con flechas.

En la antigua Grecia, los dragones guardaban tesoros y bienes de naturaleza sagrada o profética en pozos y cavernas. El dragón-serpiente más famoso de esa época fue Pitón de Delfos, que tenía su guarida en el paso montañoso del oráculo sagrado de Delfos. El asesino de Pitón fue Apolo, el dios sol, que fue también el dios de la música, el conocimiento, la medicina, la juventud y la poesía. Apolo fue también «señor de los arqueros», con su arco de plata y sus flechas mortales, y él mató al dragón.

Hay un momento crítico en el episodio de la muerte del dragón en *El hobbit*, que recuerda de forma curiosa y distante otro famoso incidente en la mitología y la literatura griega en torno a Apolo y su arco mortal. En ese momento, da la impresión de que el dragón vaya a destruir el pueblo por completo, y Bardo prepara su última flecha negra, cuando un pájaro susurra en la oreja del arquero. El pájaro le revela el secreto del «talón de Aquiles» de Smaug, el lunar fatal por donde una flecha podrá penetrar en la impenetrable piel del dragón. En la Guerra de Troya, cuando la rabia de Aquiles parece garantizar la destrucción de la ciudad, y Paris pone a punto su última flecha, Apolo habla al oído del troyano. El dios le revela el secreto del talón de Aquiles: el punto fatal por donde una flecha puede perforar el impenetrable cuerpo del héroe. Ambos héroes siguen el consejo, ambas ciudades son salvadas, y Smaug el Dorado y Aquiles mueren.

El arco y la flecha son conocidos desde tiempos neolíticos. Las puntas de flecha están entre los descubrimientos más comunes de nuestra época. Se puede asumir que el prestigio de los arqueros tiene un largo pasado en la historia humana. También tenemos el drama del último disparo, cuando el enemigo está vivo todavía y sólo queda un flecha. Ésta es la situación que Tolkien explota con gran dramatismo en la muerte de Smaug. El causante de la muerte no es un hombre ordinario. Es Bardo, heredero de los reyes de Valle. Un individuo adusto y seco toma el mando mientras el dragón da vueltas en círculo alrededor de las vulnerables casas de madera de la Ciudad del Lago. Y es una flecha suya la que encuentra el único punto vulnerable del dragón y lo mata. En esta historia dramática y llena de suspense, esto es exactamente lo que debía suceder. La muerte del dragón demasiado pronto habría puesto las cosas demasiado fáciles, y la historia se hubiera vuelto tediosa. Y, en una historia bien contada, ha de haber más. Con su hazaña, Bardo toma venganza por la destrucción de su hogar y restablece sus derechos a reclamar el trono. Es el modelo clásico de héroe,

el salvador de los restos de su pueblo y la promesa de la restauración. El círculo se cierra: la satisfacción es total. La cualidades del silencioso y melancólico Bardo parecen ser inherentes a los arqueros famosos; y las comparte con otro arquero legendario. Guillermo Tell tiene dos flechas en su carcaj cuando el tirano Gessler le obliga a disparar a la manzana que ha colocado sobre la cabeza de su hijo. Cuando después le pregunta el austríaco para qué necesitaba una segunda flecha, Tell contesta: «Para vos, si hubiera fallado».

Jinetes de Rohan

Godos y mercianos

Los jinetes de Rohan eran la caballería suprema de la Tierra Media. Como la histórica caballería goda en las llanuras del este y el norte de los Imperios Romanos oriental y occidental, los jinetes de Rohan, o rohirrim, dominaban las llanuras de Rohan y la Marca, y defendían los pasos en los reinos de Arnor y Gondor. Tanto los godos como los rohirrim estaban siempre preparados para la batalla y eran similares en apariencia y temperamento. De hecho, la carga de los rohirrim en la batalla de los Campos del Pelennor al final de la Guerra del Anillo está basado en un encuentro entre las caballerías goda y lombarda en la histórica Roma.

Tolkien estaba fascinado con los godos desde que era estudiante y cayó en sus manos una gramática goda. En el godo, Tolkien veía el primer lenguaje registrado de los pueblos germánicos y el primer lenguaje registrado hablado por los progenitores del pueblo inglés. Tolkien creía que a través del estudio del lenguaje, y los fragmentos que habían permanecido de textos godos, podría obtener nuevos conocimientos sobre este esquivo pueblo. Encontró muchos aspectos que le interesaban en la corte del siglo V del primer emperador Teodorico el Grande, que fue la inspiración de muchos cuentos y romances épicos. Teodorico era una especie de Hércules germánico, conocido también como Wolfdietrich (Dietrich el Lobo) y como Dietrich von Berne (Dietrich de Verona).

Aunque los jinetes de Rohan tenían mucho en común históricamente con los godos, en su caracterización (excepto por la abrumadora importancia del caballo en su cultura) eran parecidos en todo a los antiguos anglosajones. En los rohirrim encontramos al pueblo de Beowulf, más los caballos.

Cuando Gandalf cabalga hacia la ciudad real de Rohan, Edoras, Tolkien describe la vista lejana de los tejados de oro de la Sala Dorada de Meduseld brillando a la luz del sol. El nombre Meduseld, de hecho, es anglosajón antiguo para «sala abierta». La descripción de esta sala es casi idéntica a la de Herot, la Sala Dorada del rey Hrothgar en *Beowulf*. Del mismo modo que Beowulf nos pone en contacto con el reino de

Hrothgar, el poeta ve los gabletes de los tejados de Herot cubiertos de oro remachado que brillan y destellan a la luz del sol. Estos inmensos salones han tenido los modelos divinos más grandes. Meduseld tiene un modelo divino en Valinor, en el Gran Salón de Oromë el Jinete, y el Salón de Herot tiene la Gran Sala del Valhala como modelo divino. Hablamos de la «Sala de los Héroes Caídos», techada con placas de oro. Era la sala de la hidromiel y el cielo de los guerreros caídos, creada para ellos en Asgard por Odín.

Imagen p. 155 — Mientras muchos pueblos a través de la historia han usado a la caballería como parte de sus fuerzas armadas, los jinetes de Rohan se pueden comparar con mucha precisión a la caballería de los godos y su papel en la defensa del Imperio Romano.

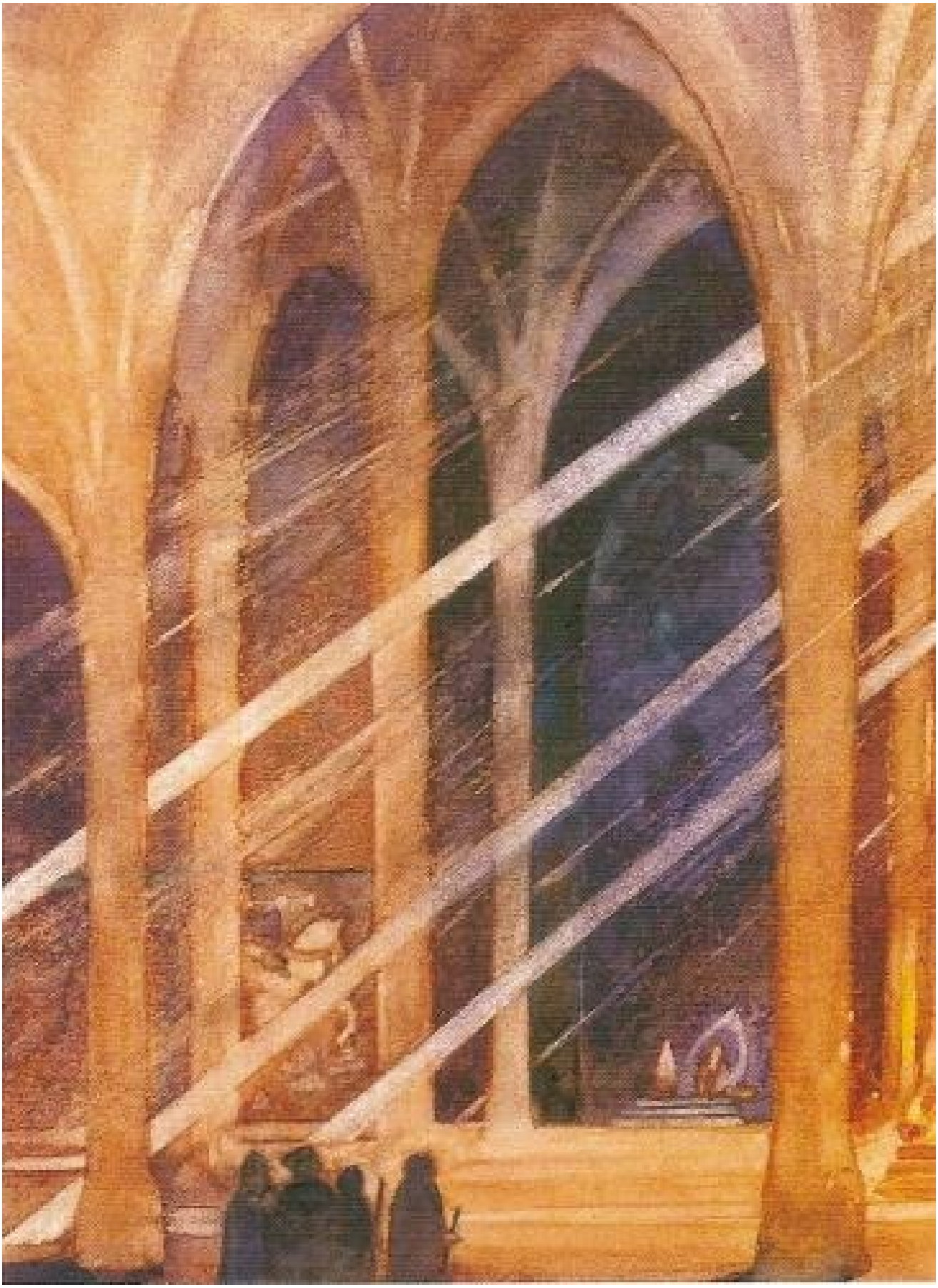


Imagen p. 156 — Meduseld, en la tierra de Rohan, se parece en muchos aspectos a Herot, la Sala Dorada de los reyes Hrothgar en el poema anglosajón *Beowulf*.

Los rohirrim eran llamados también los «jinetes de la Marca». El término Marca o «margen» significa línea fronteriza y se refiere a tierra ocupada por un aliado

independiente que sirve como amortiguador entre dos naciones hostiles. Los francos de Carlomagno establecieron la Marca Danesa como un amortiguador entre ellos y las naciones paganas de Escandinavia, la Marca Hispánica para protegerse de los árabes y la Marca del Este en Austria para protegerse de los ávaros. En Britania, los romanos establecieron las Marcas Galesas, que los anglosajones llamaban *Mark* o *Mearc*. De aquí vino el reino de Mercia, nombre que aún hoy define a la región. Durante un tiempo, fue el reino más poderoso de Britania y, junto con Northumbria y Wessex, dio lugar a los primeros reyes verdaderos de Inglaterra. Hablamos del corazón de Inglaterra y el propio hogar de Tolkien.

Imagen p. 157 — Los mearas eran los mágicos caballos que cabalgaban los rohirrim. En *El Señor de los Anillos* destacaron dos en particular: Crinblanca, que perdió la vida en la batalla de los campos del Pelennor junto a su jinete, el rey Théoden, y Sombragrís, la montura de Gandalf el Blanco.

En la misma época en que Tolkien empezó a escribir *El Señor de los Anillos*, Tolkien fue con su familia a visitar la colina del Caballo Blanco. Estaba a unos 32 kilómetros de su hogar en Oxford. En este lugar se hallaba la famosa imagen del gigantesco caballo blanco cortado en el yeso entre el verde césped y el mantillo vegetal de la colina. No hay duda de que este Caballo Blanco dio a Tolkien la imagen de un caballo blanco en un campo verde inscrito en las banderas de los rohirrim.

Salvadores de Roma y Gondor.

Los jinetes de Rohan y los reinos de Gondor y Arnor tienen una historia comparable a la de los godos y el Imperio Romano. En el siglo V, los godos rescataron de manera dramática al Imperio Romano. Fue una de las batallas más decisivas de la historia de Occidente, y los invasores eran el enemigo más formidable contra el que se habían enfrentado los romanos, los hunos de Atila. Fue un momento clave: si los hunos hubieran salido victoriosos ese día, la invasión de los asiáticos habría subyugado a toda Europa. En el segundo milenio de la Tercera Edad, los reinos de los dúnedain estaba a punto de ser invadidos por unos invasores bárbaros conocidos como «orientales». Los rohirrim llegaron cabalgando en el momento oportuno a los Campos de Celebrant, arrasaron y destruyeron las fuerzas de los orientales y les obligaron a volver a sus propias tierras.

Después de rechazar a los invasores hunos, los godos se convirtieron en los principales herederos de las tierras devastadas por los bárbaros del este del Imperio Romano. Era obvio que esas tribus de godos no serían vistas nunca más como bárbaros, sino como una parte vital del imperio. En ambos extremos, el este y el oeste del Imperio Romano, los godos obtuvieron tierras de su propiedad como compensación por sus servicios militares. Mientras, como compensación por haberlos

salvado ese día, Gondor dio a los jinetes la tierra llamada Rohan, que significa Tierra de los Señores de los Caballos, en su honor. Y en estas tierras, los rohirrim estuvieron viviendo como hombres libres bajo sus propios reyes y leyes, pero siempre en alianza con Gondor.

La escudera Éowyn de Rohan, que mató al Rey Brujo en combate, pertenece a una larga tradición en el mundo del relato y la saga épicos. Es el modelo idealizado de figuras históricas que aparecen en la *Volsunga Saga* nórdica y en el *Cantar de los nibelungos* alemán, y los personajes gemelos de Brunhild y Brynhild. En la *Volsunga Saga*, Brynhild era una valkiria, una bella doncella guerrera que desobedeció a Odín y fue castigada por ello. El dios hizo que fuera atravesada con una aguja mágica que la hizo dormir y la encerró en un anillo de fuego. Esta belleza durmiente será despertada de su sueño por Sigurd, el matador de dragones, del que caerá enamorada. En el *Cantar de Los nibelungos*, Brunhild (que significa «guerrera acorazada») es la reina guerrera de Islandia, que cae enamorada del equivalente de Sigurd, Sigfrido. Tanto Brynhild como Brunhild están basadas en la reconocida e histórica reina visigoda Brunilda.

Si en Éowyn encontrarnos elementos de Brynhild/Brunhild, también podemos establecer comparaciones entre Aragorn y Sigurd/Sigfrido. Lo mismo se puede decir del amor sin esperanzas de Brynhild/Brunhild hacia Sigurd/Sigfrido que Tolkien utiliza para los sentimientos de Éowyn no correspondidos por Aragorn. Sigfrido, por ejemplo, ama a otra reina, Kriemheld (Gudrun en las leyendas nórdicas), y Aragorn ama a Arwen de Rivendel. Y lo mismo que hace la reina guerrera Brunhild al transformarse por matrimonio en la dulce y servil esposa de Gunnar, hace Éowyn, a través de su matrimonio con Faramir.

Imagen p. 158 — En la *Volsunga Saga*, el héroe Sigurd, montado en su caballo Graní, descubre a la doncella durmiente Brynhild en un carromato fúnebre. Después de sucumbir al aliento negro del Rey Brujo en la batalla de los Campos del Pelennor, Éowyn también cae en un sueño como de muerte, pero será finalmente despertada cuando Aragorn le de la hierba curativa athelas (hojas de reyes).

Troya en el Rin

La época heroica para todas las naciones del norte de Europa fueron los caóticos siglos V, VI y VII, conocidos como la Edad Oscura, la época después del colapso de Roma y antes del ascenso de Sacro Imperio Romano. Los jefes históricos de estos tiempos se convirtieron en sujeto de tradiciones orales y fueron elevados al estatus de míticos. Fue una era de héroes equivalente a los caóticos siglos XI, X y IX a. C. de la Antigua Grecia, que dio lugar a los poemas épicos *Ilíada* y *Odisea*.

La destrucción histórica de Troya fue el acontecimiento histórico que inspiró las obras maestras del pueblo griego. En el norte de Europa hubo una catástrofe equivalente, la aniquilación de los burgundios, que actuaban como agentes mercenarios para el Imperio Romano, en el año 436 por un contingente de hunos bajo el liderazgo de Atila.

La historia del catastrófico final de aquellos guerreros de elite y el exterminio de un pueblo «que fue poderoso» será recordada vívidamente por sus vecinos francos. La historia de los burgundios en el Rin fue escrita y reescrita por visigodos, sajones, ostrogodos, lombardos, austriacos y noruegos.

Hará mil años que la tragedia de los burgundios se convirtió en la catástrofe más influyente en la literatura europea desde la caída de Troya. Quienes lo duden que echen un vistazo sólo a una pequeña parte de la literatura inspirada en el acontecimiento. Fue el catalizador de la *Volsunga Saga*, la epopeya nacional de

Noruega e Islandia, y proporcionó las bases del *Cantar de los nibelungos*, el romance épico nacional alemán y austriaco.

Curiosamente, las tres obras, la saga, el romance épico y la opera tienen un motivo común en la búsqueda del anillo. Las tres, de acuerdo con el incidente original histórico, han tenido una profunda influencia en *El Señor de los Anillos*.

Imagen p. 160 — Los caballeros de Gondor permanecen orgullosos y valientes, a pesar de su reducido número y el gradual declinar de su reino antes de la Guerra del Anillo.

Hombres de Gondor

Antigua Roma y Gondor

Si leemos la historia de Roma, no nos costará demasiado encontrar en la épica de la Tierra Media las crónicas de este antiguo poder imperial; en la historia de Gondor se hallan muchos aspectos de la historia romana.

De acuerdo a Virgilio, el progenitor de los romanos fue el príncipe Eneas, hijo de un noble mortal y la diosa inmortal Venus. Eneas sobrevive a la destrucción de la ciudad real de Troya, de la cual zarpa para navegar durante muchos años perdido a lo largo de numerosas islas encantadas. Con la ayuda de la diosa Venus, Eneas viaja a la isla de los Benditos y vuelve para guiar a su pueblo hacia el oeste por el mar camino de la tierra prometida de Italia. Generaciones después, los descendientes de Eneas, dos hermanos, fundarán Roma: una ciudad y una civilización que estaban destinadas a crear un imperio que gobernaría el mundo.

De acuerdo a Tolkien, el progenitor de los dúnedain fue el príncipe Eärendil, hijo de un noble edain mortal y una princesa elfa inmortal. Eärendil sobrevive a la destrucción de la ciudad real de Gondolin, de la cual zarpa para navegar durante muchos años perdido a lo largo de numerosas islas encantadas. Con la ayuda de la princesa Elwing, Eärendil viaja a la tierra de los Benditos, vuelve a

continuación para guiar a su pueblo hacia el oeste a través del mar y se asienta en la nueva tierra prometida de Númenor (para la cual Tolkien se basó en el mito de la Atlántida). Generaciones más tarde, los descendientes de Eärendil, otra vez dos hermanos, fundarán Gondor: una ciudad y una civilización que estaban destinadas a crear un imperio que habría de gobernar la Tierra Media.

El elemento más extraño que conecta a los héroes es el aspecto inmortal de los dos hombres. De forma bastante extraña, la madre del príncipe Eneas es la diosa Venus, mientras Eärendil el Marinero se convierte en custodio inmortal de la fuente de luz que es Venus. No es la diosa, de acuerdo, pero es Venus, que es también el lucero del alba y la estrella de la tarde, cuya luz Eärendil eleva cada noche mientras navega a través del cielo.

Curiosamente, la participación de hermanos en la fundación de naciones es doblemente significativa en la Tierra Media. En el caso de Roma, los dos hermanos —amamantados por lobos— eran Rómulo y Remo. En Númenor (Atlántida), los dos hermanos fueron Elros y Elrond, los hijos medio elfos de Eärendil y Elwing. En ambos casos, sin embargo, sólo uno de ellos, Rómulo y Elros, respectivamente, establecerá una línea dinástica de reyes. Por su parte, Gondor es fundado por dos hermanos (pero no gemelos), Isildur y Anárion, que se convertirán en gobernantes y establecerán líneas dinásticas de reyes.

Como hemos visto, las hordas de bárbaros orientales (al servicio de Sauron el Nigromante) que amenazan las fronteras orientales del imperio dúnedain tienen un paralelo en las hordas bárbaras de hunos y teutones (al servicio de Odín el Nigromante) que amenazan las fronteras del Imperio Romano.

De forma similar, los grandes rivales de Gondor en el sur eran los númenóreanos negros, señores de Umbar. «Umbar» significa «destino» y la verdad es que parece que Gondor y Umbar estaban enlazados en un conflicto fatal. Los poderes de Umbar eran su flota, el terror de los mares, mientras los poderosos

ejércitos mercenarios de la ciudad, apoyados por elefantes de guerra y caballerías del tipo sarraceno eran el terror de la tierra. Podemos compararlo a los primeros tiempos de Roma, cuyos grandes rivales en el sur eran los señores de Cartago, cuya poderosa flota era el terror de los mares, y cuyos poderosos ejércitos mercenarios eran apoyados por elefantes de guerra y caballerías sarracenas.

Teseo y Aragorn

Comparar Gondor y Atenas no es fácil, pero una semejanza existe, y es más evidente en la leyenda del héroe Teseo que llegó a rey de Atenas. Para empezar, la ciudadela de Gondor y la Acrópolis de Atenas tenían idénticas tradiciones de la Fuente Sagrada y el Árbol (para los antiguos griegos, era un olivo; en Gondor, era el Arbol Blanco de los elfos). Además, la ciudadela de Gondor era similar en su estructura básica a la Acrópolis, incluyendo la arista en forma de proa. Desde las alturas de la Acrópolis, los atenienses dominaban unos cincuenta kilómetros de su territorio, desde la larga muralla que rodeaba la ciudad hasta los puertos del mar Egeo. Los ciudadanos de Gondor podían ver desde la gran muralla circular que rodeada la ciudad hasta los puertos en el río Anduin.

En *El Señor de los Anillos*, durante el sitio de Gondor hay un episodio que reproduce con exactitud el clímax del famoso mito griego de Teseo. En el relato griego, el héroe es revelado como el verdadero heredero del trono de Atenas. Su padre le da la bienvenida (a pesar de las profecías fatales de regicidio). Cuando Teseo descubre que Atenas debe pagar un tributo anual de siete jóvenes y siete doncellas como sacrificio para el Minotauro decide acabar con el tributo de sangre. Teseo dispone un barco tributo de velas negras a Creta, donde, junto con otros atenienses, será entregado como sacrificio al monstruoso Minotauro en el palacio del rey Minos. Antes de partir, Teseo promete a su padre, el rey de Atenas, que, si mata al minotauro y libera a su pueblo del tributo, cambiará las velas a color blanco cuando vuelva del viaje como signo de victoria.

En el fervor de la victoria, sin embargo, Teseo olvida su promesa. Trágicamente su padre, el viejo rey, ve el barco del homenaje volver con sus grandes velas negras aún izadas. Creyendo que su hijo ha muerto, y su nación aún está esclavizada, el viejo rey se lanza desde el alto espolón rocoso de la Acrópolis sobre las focas que hay en su base.

En *El Señor de los Anilllos*, tenemos a Denethor, el senescal que gobierna Goodor, que ve a una poderosa flota de barcos con las velas negras de los corsarios de Umbar navegando por el río Anduin en un momento crítico en la batalla de los Campos de Pelennor, en el clímax de la Guerra del Anillo. En ese momento, la Gran Puerta de Gondor ha sido hecha añicos por el Rey Brujo. El único hijo superviviente de Denethor se está muriendo de una herida envenenada, y todas sus fuerzas sobre el

campo de batalla están siendo aplastadas y masacradas. El senescal asume correctamente que los refuerzos del enemigo en los barcos con las velas negras son un presagio definitivo, y hacen la defensa de Gondor imposible. La moral de Denethor está rota. Se entrega a la autoindulgencia y la desesperación (un verdadero líder como Aragorn no puede ceder su amor propio. Ante todo, debe servir a sus ciudadanos). Loco de desesperación, Denethor lee los signos equivocadamente y, al ver las velas negras de los barcos de Umbar, se suicida: sin embargo, como el padre de Teseo, el senescal de Gondor está trágicamente equivocado.

Como Teseo, también. Aragorn experimenta una terrible experiencia al pasar a través de un laberinto subterráneo conocido como Senderos de los Muertos, después de la batalla del Abismo de Helm. Cuando Aragorn emerge, lo hará como rey de los Muertos de Sagrario, y dirigirá su terrorífico ejército de guerreros noúmenos contra los corsarios de Umbar. Sorprendidos en el puerto de Pelargir, los corsarios caen aterrorizados antes las Huestes de las Sombras. Aragorn se hace con los barcos de velas negras de los corsarios y los utiliza para reunir y llevar tropas de refresco a la batalla de los Campos del Pelennor. Serán el toque decisivo de la batalla, el enemigo quedará atrapado entre «martillo y yunque» y será aplastado.

Como Atenas, que fue liberada de la amenaza del tirano y esto permitió que Teseo sucediera a su padre como rey, Gondor fue liberado de la amenaza del Rey Brujo, y Aragorn restaurado como rey del Reino Unificado de Gondor y Amor.

Imagen p. 163 — Mientras que es obvio comparar los barcos piratas de los imperios cartaginés y otomano, los barcos negros de Umbar en la Guerra del Anillo se corresponden con más acierto al barco pilotado por Teseo en la vieja leyenda griega del Minotauro.

De Bizancio a Egipto

Desde otra perspectiva, es posible comparar el Imperio Romano de Occidente con el reino de Amor, que se halla al norte. La división de Arnor en Arthedain, Rhudaur y Cardotan es similar a la división del Imperio Romano de Occidente en tres esferas de influencia: Italia, Alemania y Francia. En los esfuerzos de Aragorn II en la Guerra del Anillo, vemos a un rey guerrero que intenta restablecer las antiguas tierras de sus ancestros en un único reino unificado. Aragorn II acabará poseyendo la doble corona de los reinos de Arnor y Gondor. Con esto, Aragorn crea el precedente (o así nos los hará creer Tolkien) de la histórica reconquista del caudillo Carlomagno y el restablecimiento del Imperio Romano. Como resultado, el día de Año Nuevo del año 800, Carlomagno fue coronado como el primer «emperador de los romanos».

La verdad, podríamos comparar también los primeros reinos dúnedain con el viejo Imperio Romano. Observando su división en los históricos Imperio Romano de Occidente e Imperio Bizantino, es razonable encontrar similitudes con Gondor y Arnor, y el colapso subsiguiente fue comparable a la verdadera historia del Imperio Romano Occidental. Su mayor diferencia se debe a que la caída del histórico imperio en el oeste fue más rápida y más brutal.

Las tres grandes ciudades de Gondor estaban situadas a los lados y a horcajadas del Gran Río Anduin. Éste entraba en Gondor a través del único hueco que atravesaba dos cordilleras (las Montañas Blancas y las Montañas de la Sombra). Todo viajero, viniera por el río, en bote, en carro, a caballo o a pie, tenía que atravesar este angosto desfiladero para llegar a las tierras al oeste y sur de Gondor. Comparando Gondor con la ciudad histórica de Constantinopla (una parte en Europa y la otra en Asia) e imaginando las Tierras Negras de Mordor y el mar Negro, vemos que Gondor está es una posición estratégica perfecta para controlar el comercio entre el este y el oeste. Constantinopla controla el único paso marino al mar Mediterráneo con un puerto en el mar Negro y el otro en el Helesponto, Del mismo modo, Gondor controla un cuello de botella, y sus ciudades están situadas junto al río Anduin y en el camino hacia el mar.

Tolkien va más lejos en su caracterización de los hombres de Gondor: «Los númenóreanos de Gondor eran orgullosos, peculiares y arcaicos, y creo que la mejor manera de describirlos es (digamos) en términos egipcios. En muchos de sus aspectos parecen “egipcios”: en su aprecio por lo gigantesco y lo masivo y en poder construirlo. Y por su gran interés en los ancestros y en las tumbas (pero no en lo “teológico”: respecto a lo cual eran hebraicos y aún mis puritanos…). Creo que la corona de Gondor (el reino del sur) era muy alta, como la de Egipto, pero alada, y no vertical, sino en ángulo. El reino del norte tenía sólo una diadema —Nota: la diferencia entre los reinos del norte y el sur de Egipto.»

Imagen p. 164 — Denethor, el senescal de Gondor, Aragorn y sus aliados juntos en la batalla de los Campos de Pelennor contra las fuerzas de Mordor, donde el ejército de Sauron es derrotado.

Gondor y la Torre Blanca

«Una ciudad sólo será feliz si imita el modelo divino», escribió Platón en *La República*. Según Platón, dios es el hacedor de modelos detrás del mundo material de las ilusiones, y la octava es la forma primaria en el modelo musical que relaciona tono y número, y ambos con la geometría.

En la creación de la ciudad y fortaleza de Minas Tirith en siete niveles con siete murallas y siete puertas que imitan los tonos de una octava (con la octava nota que dobla el lapso de la primera), Tolkien es coherente con tradiciones que datan de al menos cinco mil años en la antigua Sumeria. Entonces, la diosa Yanna descendió a través de los siete muros y las siete puertas del infierno. También, el paraíso bíblico del Edén está circundado por siete muros y tiene siete puertas. El islam, en cambio, no se conforma con un cielo. Tiene una estructura musical de siete cielos en niveles ascendentes de grandeza, hasta alcanzar el séptimo nivel de trascendencia.

En la literatura renacentista, había muchas utopías y distopías construidas según la octava. En la concepción de Dante del cielo y el infierno, la estructura de los dos refleja este modelo. Tommaso Campanella (1568-1639) es recordado particularmente por su estructura de siete niveles que imitan la Música de las Esferas en su *Ciudad del Sol*. Parece que Tolkien tenía esta *Ciudad del Sol* en el fondo de su mente, pues Gondor, la ciudad de la Torre Blanca, fue originariamente llamada Minas Anor, o Torre del Sol.

Para compensar el desastre que ha golpeado a los legendarios antepasados de su pueblo, Platón crea una Atenas idealizada. Como Minas Tirith, esta Atenas ideal estaba estructurada de forma geométrica en círculos de octava y un sistema ideal de «igual temperamento» (el «temperamento» es el ajuste de los intervalos en los tonos de un piano u otro instrumento) que permite todas las modificaciones, celestiales y temporales. De igual modo, para maquillar el desastre acontecido en el reino de Númenor, parece que Tolkien ofrece Gondor a sus lectores para ver si los dúnedain han aprendido de los errores de sus otrora orgullosos ancestros.

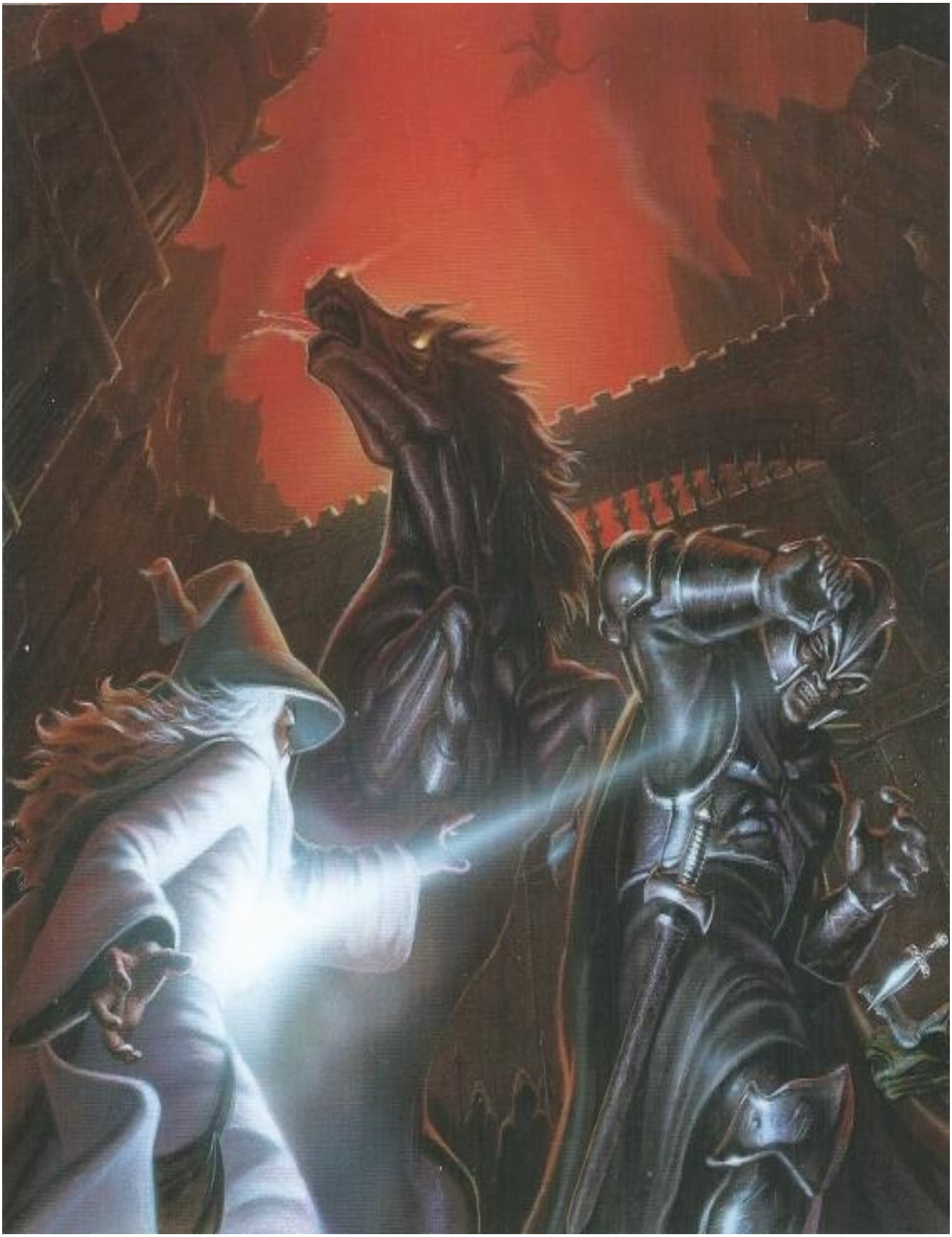


Imagen p. 166 — En un enfrentamiento típico entre el bien y el mal, el poder blanco y el poder negro, Gandalf, el Mago Blanco, reta y aplasta al lugarteniente de Barad-dûr en las Puertas de Mordor, la victoria en la Guerra del Anillo restablece la armonía en la Tierra Media.

El Reino Unificado de los dúnedain

Futuros reyes — Aragorn, Arturo y Sigurd

A menudo, los lectores ingleses de *El Señor de los Anillos* encuentran conexiones entre el legendario rey Arturo y Aragorn. Lo que no es tan frecuente, sin embargo, es saber que las historias de amor artúricas de los siglos XII a XIV están basadas en epopeyas orales del primer gótico alemán del siglo V que persistieron en los mitos de sus descendientes nórdicos e islandeses. Tolkien fue más allá al interesarse en estos elementos tempranos germánicos de la historia y al enlazar Aragorn con Sigurd el Volsung, el héroe arquetipo de las leyendas teutónicas del anillo.

Aunque los tres heroicos reyes guerreros son claramente similares, el contexto para los tres —saga pagana, romance medieval y fantasía moderna— es muy diferente. La creación del rey Arturo medieval y la corte de Camelot, con sus principios morales cristianos, surge de una remodelación de muchos de los aspectos más fogosos de las primeras tradiciones paganas. Sigurd el Volsung es un aguerrido guerrero que habría estado fuera de lugar en la refinada y atenta tabla redonda de Arturo. Curiosamente, aunque el Aragorn de Tolkien es destacable como héroe pagano, es a menudo más recto y moral que el cristiano rey Arturo medieval.

A pesar de estas diferencias de contexto, sin embargo, la comparación de Arturo, Sigurd y Aragorn demuestra el poder de los arquetipos, especialmente en imponer aspectos del carácter de los héroes en las leyendas y mitos. Si echamos un vistazo a las vidas de los tres, veremos ciertos patrones que son idénticos: Arturo, Sigurd y Aragorn son todos hijos huérfanos y herederos legítimos de reyes muertos en combate; todos han sido privados de los reinos que les corresponden y corren peligro de ser asesinados; todos son el último de su dinastía, y su noble linaje acaba si ellos mueren; todos han crecido en secreto en hogares de acogida bajo la protección de un noble extranjero que es un pariente distante —Arturo crece en el castillo de sir Hector, Sigurd en la corte del rey Hjalprek, y Aragorn en Rivendel, en la casa de Elrond.

Durante su acogida —en su infancia y juventud— los tres héroes consignen una fuerza prodigiosa y habilidades que los prepararán para futuras grande: tres se enamoran de bellas doncellas, pero deben superar varios obstáculos poderse unir a ellas: Arturo con Ginebra, Sigurd con Brynhild, Aragorn con Sólo al superar estos obstáculos consiguen el amor y sus respectivos reinos.

Hay muchas semejanzas en Aragorn, no sólo con Arturo y Sigurd, sino con muchos héroes de otras naciones. En Aragorn, tenemos esencialmente el ideal del rey guerrero de todas las épocas. Es la figura central de una historia dinástica que empieza seis mil años antes en los anales de la historia de la Tierra Media. Zancos es Aragorn II, cabeza del reino del Norte. Es elegido como el héroe redimido y

libertador de la Tierra Media. En la vida de Aragorn, J. R. R. Tolkien crea el héroe ideal de la Tierra Media y, al hacerlo, da expresión y definición a lo que el antropólogo cultural, Joseph Campbell, ha llamado el «héroe de las mil caras». Joseph Campbell planteó la teoría de que todas las mitologías pueden ser comprendida como partes de un ciclo mítico universal, que él llama «monomito».

El monomito es un gran anillo único de único de historias que marcan todas las etapas en la vida del héroe: nacimiento, muerte y renacimiento/resurrección. Al final, todos los héroes son un héroe y todos los mitos son un mito. El círculo eterno es como una serpiente que se muerde la cola. Tolkien creó a Aragorn antes de que Campbell desarrollara sus teorías, pero Tolkien tenía sus propias teorías. La razón del parecido de Aragorn con el héroe universal de Campbell es que ambos autores ven la dimensión mítica como un eterno reino sagrado con numerosas entidades y arquetipos ideales. Y es así, porque —sugiere Tolkien— las vidas de muchos de los héroes de la Tierra Media son a menudo comparables a los héroes del mundo primario, y porque los héroes de mitos y cuentos de hadas tienen un parecido imperfecto con el héroe ideal que vivió durante la Era de los Mitos en la Tierra Media. Sobre todo en el caso de Aragorn.

Con una vida tres veces más larga que la de un hombre normal, Aragorn es un héroe con tiempo de vivir virtualmente a través de todas las etapas del «monomito» de Campbell.

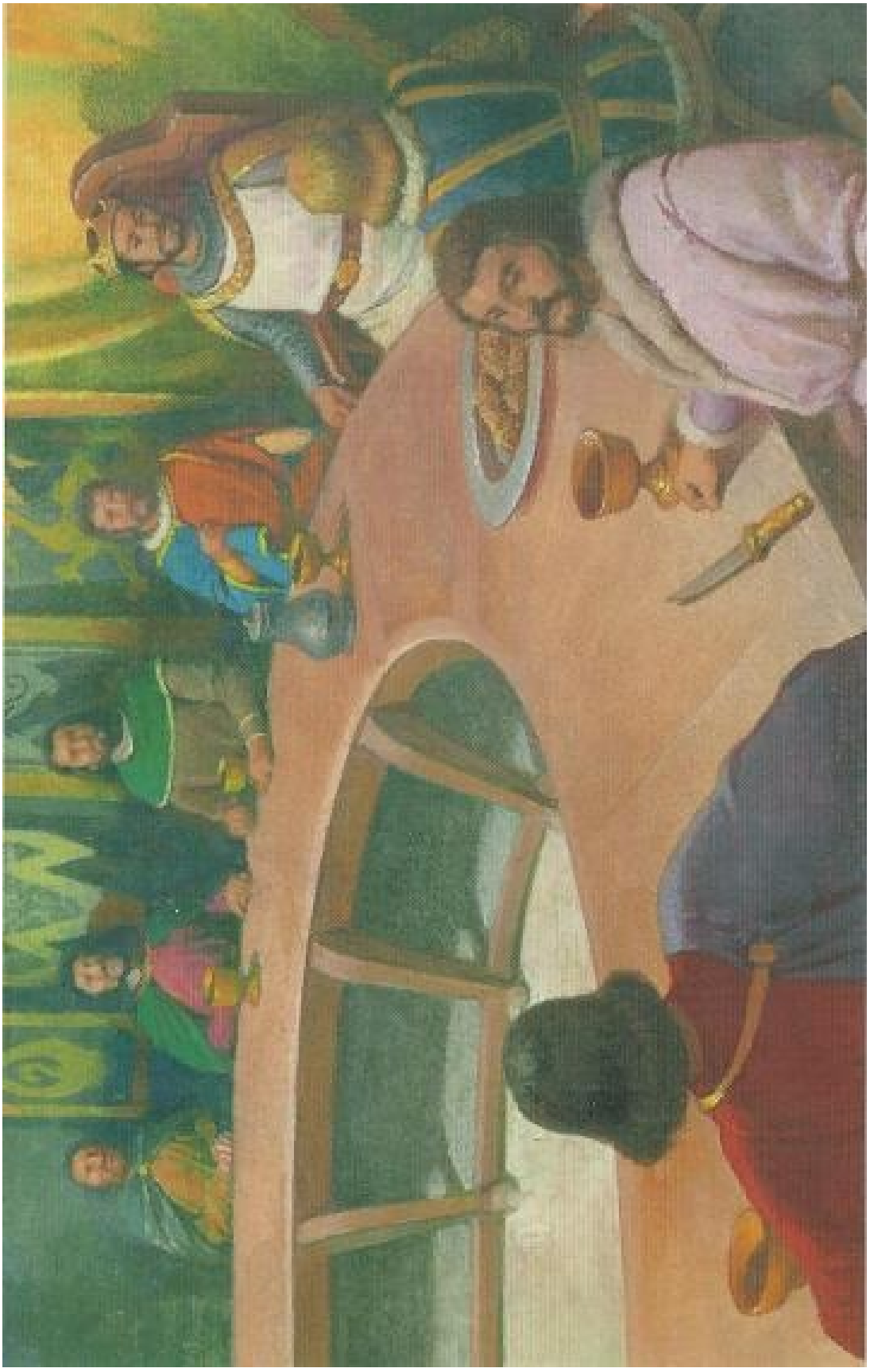


Imagen p. 169 — En la leyenda artúrica, es Arturo quien une a los numerosos reyes británicos representados por los caballeros de la tabla redonda. De forma similar, es Aragorn quien reúne las tierras fragmentadas de los pueblos dúnedain bajo su reinado al final de la Guerra del Anillo.

Dinastías y espadas ancestrales

El significado de la espada ancestral del rey guerrero es crítico en los tres héroes. El rey Arturo es famoso por la competición de Excalibur, o la espada en la piedra. Esta historia se repite en la *Volsunga Saga*, cuando sólo Sigmund, el padre de Sigurd, puede extraer la espada Balmung, que Odín había clavado en Branstock, el pilar central del Gran Vestíbulo de los Volsung (simbólicamente, el Arbol Mundo de los nórdicos y, literariamente, el árbol familiar de los Volsung).

Sin embargo, ni el propio Sigurd ni Aragorn de los dúnedain se enfrentan a semejante reto: ambos obtienen sus espadas como reliquias de familia. En lugar de eso, su problema es que ambas espadas están rotas, y ninguno puede usarla para reclamar sus reinos hasta que vuelvan a estar forjadas. En el caso de Sigurd, la espada fue rota por Odín en la última batalla de su padre Sigmund, mientras la espada de Aragorn fue rota por su antepasado Elendil en su última batalla con Sauron. Como las espadas de Sigurd y Aragorn, la espada de Arturo es supuestamente irrompible; sin embargo, bajo circunstancias especiales, las tres se rompen. Las espadas de Sigmund y Aragorn se rompen en batallas contra oponentes sobrenaturales, mientras la espada del rey Arturo se rompe cuando éste lanza un ataque injusto contra sir Pellinore, como si la espada de un rey cristiano estuviese dotada de conciencia moral. Sir Pellinore está a punto de matar a Arturo cuando Merlín lo sume en un profundo desvanecimiento. El rey es salvado por el mago Merlín y a causa del accidente experimenta una resurrección espiritual, y renace un nuevo Arturo, penitente y reformado. Siguiendo una línea parecida, Sigmund, que muere en el incidente, resucita en su hijo Sigurd, como Elendil es resucitado en su descendiente Aragorn.

Una vez Sigurd recompone la espada Gram, se dispone a reclamar su herencia. Decide vengar a su padre muerto y reclamar su reino por medio de la conquista. Mata al dragón Fafnir y toma el tesoro y el anillo del monstruo. A continuación, consigue a su amada, la princesa valquiria Brynhild. De alguna manera, aunque la Misión del Anillo es bastante diferente, la vida de Aragorn es un espejo de la de Sigurd. Una vez reforjada la espada de Aragorn, éste se dispone a reclamar su herencia. Venga la muerte de su padre, reclama su reino por medio de la conquista, y, después de la destrucción del Anillo Único, consigue a su amada princesa Arwen, la estrella del crepúsculo.

La naturaleza de la espada de Aragorn está en deuda con la tradición artúrica y la saga de los Volsung. La espada de Aragorn fue originalmente llamada Narsil, que significa «llama roja y blanca». Fue forjada por Telchar, el más grande de todos los enanos herreros de la Primera Edad. Elendil la rompe en combate con Sauron, el Señor del Anillo y es vuelta a forjar en Rivendel por los elfos de Celebrimbor, los más grandes de todos los herreros elfos de la Segunda Edad. Renombrada Andúril, que significa «llama del oeste», su hoja destella con una llama viva de color rojo a la luz del sol y con una llama blanca a la luz de la luna.

En la tradición volsunga, la espada que Odín clava en Branstock y es reclamada por Sigmund había sido forjada en Alfheim por el herrero Wayland, héroe de los

sajones. La espada no tiene nombre hasta que es vuelta a forjar por el herrero casi-enano Regin para Sigurd. La espada fue llamada entonces Gram, y su destello es distinguible no sólo por su irrompible temperamento, sino también por la luz viva de las llamas azules que surgen de sus afilados bordes.

La historia del rey Arturo difiere de la de Sigurd y Aragorn en que no tiene que volver a forjar su espada rota. Arturo recibe, en lugar de eso, una espada nueva, Excalibur, por la encantadora Viviane, también conocida como la Dama del Lago. Otra ventaja de Excalibur es que tiene una funda enjoyada que no permite a Arturo ser herido. La hoja de la espada de Arturo emite también destellos con una vivida llama y, como Gram y Andúril, puede atravesar el hierro y la piedra y mantenerse perfectamente afilada. En la reina elfa Galadriel del Bosque Dorado de Lothlórien, tenemos una figura comparable a la de la benefactora de Arturo, Viviane. Galadriel entrega a Aragorn una funda enjoyada que mantiene la hoja de la espada Andúril impoluta e irrompible.

Los orígenes del Sacro Imperio Romano

Si el rey Arturo fue el héroe histórico de la Inglaterra del siglo V, celebrado en leyendas y romances, el emperador Carlomagno del siglo IX fue ensalzado de manera comparable como el héroe nacional de Francia. Ambos fueron poderosos iconos nacionales. Siempre que una vieja dinastía real concluye un periodo de la historia, el nuevo régimen intenta casi siempre darse legitimidad a sí mismo reclamando descender del héroe nacional. Por una notable coincidencia, cada vez que se establecía una nueva dinastía real, se producía el milagroso descubrimiento de algún viejo manuscrito u objeto que probaba de manera concluyente que el nuevo gobernante es el descendiente y el verdadero heredero del fundador de la nación.

El estatus heroico de Carlomagno en Francia era un sinsentido, como el profesor Tolkien pudo señalar gruñendo porque Carlomagno no era un francés de la misma manera que Arturo era un inglés. Irónicamente, los más formidables enemigos de Arturo fueron los primeros ingleses, en especial los paganos sajones. El Arturo histórico fue un primerizo caudillo británico de habla galesa. Los britones habían sido cristianos y ciudadanos romanos durante siglos, y su aristocracia hablaba latín, y leía griego. Carlomagno fue un monarca de habla alemana que también sabía latín y algo de griego. No parece que tuviera interés en las lenguas de sus súbditos al oeste del Rin. Carlomagno era el rey guerrero germano por excelencia, excepto por una cosa, que marca toda la diferencia. El rey de los francos era un cristiano santificado por la iglesia cristiana de Roma, y confirmado por el Papa como el heredero ungido del último emperador de Roma.

Imagen p. 172 — Teniendo en cuenta el miedo del Occidente europeo a las invasiones del este a través de la historia, eran hunos, otomanos o soviéticos, los primeros lectores de Tolkien lo identificaron

probablemente con la desconfianza de los dúnedain hacia los aliados orientales de Sauron.

Aunque el mundo de la Tierra Media estaba escrito específicamente sin referencias religiosas, J. R. R. Tolkien señaló con frecuencia que muchos lectores veían la conexión entre Aragorn y el rey Arturo, pero la conexión desaparece entre Aragorn y Carlomagno. A Tolkien le parecía que en su tarea de reconstrucción del Reino Unificado de los dúnedain a partir de las ruinas de los antiguos reinos de Arnor y Gondor, Aragorn era históricamente comparable a Carlomagno. Aragorn y Carlomagno combatieron en muchas batallas para expulsar invasores, y salvaron a los habitantes de sus antiguos reinos. Una vez los enemigos fueron derrotados, tanto Aragorn como Carlomagno restablecieron rápidamente las antiguas leyes, crearon una moneda corriente, rehicieron los antiguos caminos y restablecieron el sistema postal. Ambos inspiraron una edad dorada de la cultura, el arte y la literatura. Carlomagno se convirtió en el primer emperador del Sacro Imperio Romano (en todo menos el nombre, fue coronado como «Emperador de los Romanos») mientras Aragorn fue renombrado Elessar Telcondar y coronado Alto Rey del Reino Unificado de los Dúnedain.

Geográficamente, Tolkien vio en el Reino Unificado una expansión de unas tierras que eran mucho más extensas que las del rey Arturo, y mucho más parecidas a la expansión del imperio de Carlomagno. La acción de *El Señor de los Anillos* tiene lugar en el noroeste de la Tierra Media, en una región equivalente a las tierras continentales europeas. Tolkien dijo a menudo que Hobbiton y Rivendel estaban situados en una latitud equivalente a la de Oxford. Según sus propias estimaciones, Gondor y Minas Tirith estarían unos mil kilómetros al sur, en una posición equivalente a la de Florencia. En otra carta, Tolkien escribe que «La historia culmina en lo más parecido al restablecimiento de un Sacro Imperio Romano real con sede en

Roma…»

El emperador y el Alto Rey

Aragorn añade más autenticidad a su reclamación como verdadero heredero del reino dúnedain en virtud de las manos sanadoras de un verdadero rey. Tanto Carlomagno como Aragorn estaba acreditados con el carismático poder de curar y ordenar. También, Aragorn era considerado diferente por sus conocimientos élficos de las propiedades curativas de plantas y hierbas. Después del sitio de Gondor, Aragorn usa la hierba athelas para hacer volver a Éowyn, la escudera de Rollan, del trance parecido a la muerte que le había producido el aliento negro del Rey Brujo. En las leyendas carolingias, Carlomagno era famoso por haber podido curar los efectos producidos por la plaga de la «muerte negra», usando una hierba de la familia de los cardos (prob. la cerraja). En ambos casos, estas hierbas sólo realizan sus curaciones mágicas si son administradas por las manos curativas del rey —en la tradición de la Tierra Media, el nombre común para athelas es «hojas del rey».

Hay varios incidentes en *El Señor de los Anillos* que relacionan al emperador Carlomagno con Aragorn, el futuro rey Elessar. Uno tiene que ver con Roldán, el paladín más famoso de Carlomagno, cuya última hazaña tiene lugar en el paso pirenaico de Roncesvalles al enfrentarse a los sarracenos. Sorprendido por unas fuerzas muy numerosas, Roldán lucha valientemente hasta que su espada se rompe, y es aplastado por las hordas del infiel. Antes de morir, Roldán sopla su cuerno Olifante para advertir a Carlomagno de la proximidad de sus enemigos. Cuando Carlomagno se aproxima, los sarracenos huyen, y Roldán le dice unas pocas palabras antes de morir. Este hecho es comparable a la última hazaña del guerrero más grande de Gondor, Boromir, en el estrecho paso de las cataratas de Rauros. Sorprendido por una tropa de orcos y uruks fuertemente armados, Boromir sopla su poderoso Cuerno de Gondor. Aragorn, como Carlomagno, corre al lugar de la batalla y llega demasiado tarde para ayudar a Boromir, pero le escucha pronunciar sus últimas palabras antes de morir.

La historia de Boromir se repite en la historia de la Tierra Media del Vala Oromë (que significa «soplador de cuerno») llamado Araw por los elfos grises, y Arawn en la leyenda galesa. Y está relacionada con la del dios nórdico Heimdall, el vigilante de los abismos celestes, cuyo cuerno Gjall suena para llamar a la Ultima Batalla del Fin del Mundo.

Emperador y rey tienen mucho en común tanto si son enemigos como aliados. En la batalla de los Campos del Pelennor, los jinetes de la Marca, aliados de Gondor, se enfrentan a la caballería sureña de Harad, que recuerda a los históricos enemigos de Carlomagno —los moros de España y los sarracenos del norte de África. Otros enemigos de Gondor eran los viejos y rebeldes dunlendinos, que habitaban las tierras

bajo las Montañas Blancas en los viejos días, y que tenían su equivalente histórico en las tribus vascas de las montañas. Al este, entre los enemigos de Gondor se hallaban los numerosos bárbaros orientales del Rhûn (Este), Muchos de estos bárbaros llevaban estandartes y banderas con el Ojo Único de Sauron. En términos históricos, podrían haber sido los paganos lombardos, ávaros y vándalos, todos al servicio de Odín el Nigromante, el dios de un solo ojo. Los gobernantes de las muchas naciones de los orientales del Rhûn eran sin duda equivalentes a los turcos seleúcidas de Rhum (Asia Menor) o los últimos turcos otomanos. Entre los orientales que luchaban contra las fuerzas de Gondor de Tolkien estaban los variags de Khan. Históricamente, éstos eran parecidos a los varegos del kanato de Kiev del (primer) Imperio Khazar. Adoradores de Odín, los varegos eran ladrones y comerciantes de ríos que venían de Kiev y sometieron a los eslavos para trabajar en sus propiedades. Para los eslavos, eran los «rhos», o «rus», y más tarde, los rusos.

La victoria sobre el Señor del Anillo permite a Aragorn reinstaurar el Reino Unificado de los Dúnedain, y procurar el renacimiento de las artes, las ciencias, la música, las leyes y la arquitectura. En tiempos históricos, Carlomagno fue el monarca más grande e influyente de la Europa medieval que trajo por fin estabilidad a la región. Carlomagno fue en verdad el padre fundador de Europa. La política de Carlomagno determinó la lengua, religión e identidad de muchos de los pueblos de la Europa Occidental. Carlomagno sentó las bases del sistema feudal, estableció el orden social y de clases, los pesos y medidas, el sistema legal y monetario y el uso de la tierra que habrían de formar Europa a lo largo de mil años.

El Sacro Imperio Romano estableció también los derechos separados de Iglesia y Estado, y definió los papeles del emperador y el Papa, reyes y sacerdotes, señores y siervos. Fue además la época en que nació la caballería, que daba fuerza legal al juramento de lealtad, y preservaba el sistema germánico y sus valores. Después de Carlomagno, las naciones de Europa Occidental y la idea de Europa empezaron a emerger. Carlomagno detuvo la marea del islam, y conquistó y convirtió virtualmente a la totalidad de Europa. El día de Navidad del año 800 en Roma, el Papa coronó a Carlomagno como el primer «Emperador de los Romanos».

Carlomagno y la magia inglesa

Gandalf el mago fue el tutor, mentor y consejero de muchos reyes de elfos y hombres durante los miles de años en que deambuló por las extensiones mortales de la Tierra Media. En *El Señor de los Anillos*, Gandalf aparece como mentor de Aragorn, consejero militar y guía espiritual. En la época de Carlomagno, un consejero no cristiano, aunque sabio, no habría sido tolerado. En cambio, en la vida real de Carlomagno, el mago cristiano más remarcable fue el clérigo inglés Alcuino de York. Este hombre de iglesia y aristócrata inglés fue tutor, mentor, consejero y amigo de

Carlomagno. Alcuino trajo muchos estudiosos de York y Roma a la corte del rey. Alcuino fue la fuerza impulsora detrás del resurgimiento cultural del norte de Europa que aportó el renacimiento carolingio. Fue también uno de los grandes arquitectos del sistema legal de Carlomagno, del sistema monetario (libras y peniques), pesos y medidas, usos de la tierra y jerarquía social.

Alcuino también escribió extensos tratados sobre la separación de iglesia y estado, de obispos y reyes, de emperadores y papas. Y se atrevió a recordar a Carlomagno que la autoridad del emperador sólo era un préstamo de Dios, quien decide el destino de los imperios. La autoridad exige obligaciones, como Alcuino escribió una vez al emperador. «No pienso en usted como señor del mundo, sino como administrador». Algunas de las palabras de Alcuino a Carlomagno son casi idénticas a las de Gandalf a Denethor, el senescal [administrador] de Gondor. Y pudo haber sido Alcuino de York, del mismo modo que Gandalf el Mago, quien gritara: Yo también soy un administrador. ¿Es que no lo sabes? Tanto Alcuino de York como Gandalf el Mago tienen obligaciones más allá del alzamiento y caída de los insignificantes reinos de hombres mortales. Gandalf el Mago era la forma mortal del Maia inmortal Olórin. Y en las dos formas, su lealtad estaba con los guardianes de Arda, cuya autoridad sólo estaba por debajo de la de Eru Ilúvatar. En definitiva, Gandalf era administrador de Eru el Único, igual que Alcuino fue administrador de su Dios cristiano único.

No sólo era el apoyo mutuo, sino la idea clara y definida de separar religión y poder secular lo que hacía posible la alianza de las diferentes naciones unidas por una religión. Como en el Sacro Imperio Romano/Carolingio, esta alianza de poderes bajo un único emperador aguantó a lo largo de mil años. Durante gran parte de este tiempo, Europa fue la cultura dominante y el principal poder político. Sin embargo, la verdadera naturaleza del Sacro Imperio Romano estaba casi por entero determinada por la naturaleza de su fundador. Fueron las políticas militar, política, social y religiosa de Carlomagno las que dieron lugar a la entidad colectiva que había de ser Europa.

Alcuino volvió a York, otra vez al centro de un resurgir cultural que se convenía en un renacimiento nacional, especialmente con la publicación de libros y tratados por Bede, Boecio y otros —incluido él mismo— que habían estudiado siempre el mundo cristiano. Aquí también, Alcuino fue empleado de nuevo como tutor y consejero de otro príncipe ideal de la cristiandad, el rey de Inglaterra Edwin.

Mientras se iba dando forma culturalmente a Europa, el poderío militar del Imperio Romano salvó dos veces a Europa de la extinción. En las dos ocasiones, militantes islámicos amenazaron con acabar con la Europa cristiana completamente. La primera invasión islámica tuvo lugar durante el siglo VIII con la conquista de España, Grecia y los Balcanes por los musulmanes. La caballería pesada de los francos fue la única fuerza capaz de derrotar a los sarracenos. La batalla desarrollada al sur de París resultó una victoria para los francos. Las derrotadas fuerzas islámicas

retrocedieron a las montañas de España, y tuvieron que pasar generaciones para expulsar a los musulmanes de España, pero la marea del islam volvería a mostrar más adelante sus ambiciones militares en Europa.

Pasaron ocho siglos antes de que las fuerzas islámicas intentaran invadir de nuevo Europa. Fue en el siglo XVI, y esta vez el asalto vino del este. El Sacro Imperio Romano de Carlos V era mayor y más fuerte que el imperio carolingio de Carlomagno del año 800, pero así era el enemigo. Geográficamente, el Sacro Imperio Romano se había movido hacia el este y su capital era Viena en el Danubio. Como la Torre Blanca de Gondor, Viena estaba situada en ese lugar para controlar todo el tráfico por carretera o río este-oeste y norte-sur. Viena era la puerta de Europa a Asia; desgraciadamente, también podía ser la puerta de Asia a Europa. Los turcos otomanos decidieron llamar a esa puerta con balas de cañón. Sin embargo, las murallas de Viena detuvieron a los invasores, y al final fueron los ejércitos del Sacro Imperio Romano los que forzaron a los turcos a una retirada sangrienta, y acabaron para siempre con las ambiciones militares del islam en el occidente Europeo.

Tolkien se tomó esta historia con seriedad —y de forma personal. El hecho de que la iniciativa espiritual e intelectual en el Sacro Imperio Romano haya provenido en gran parte de un inglés, Alcuino de York, fue motivo de orgullo para Tolkien. Si el Reino Unificado de los Dúnedain era comparable al Sacro Imperio Romano, la influencia de Gandalf y los elfos de Rivendel sobre Aragorn debe ser comparable a la influencia de Alcuino de York y los clérigos de Roma sobre Carlomagno.

Tolkien vio su mitología personal ligada a la del Sacro Imperio Romano a través de los primeros ancestros mercianos de su madre, y más tarde a través de los ancestros austro-germanos de su padre. Si los hobbits fueron elegidos por Gandalf como consejeros en el reino de Aragorn, los ancestros de Tolkien fueron soldados o caballeros en el ejército imperial.

Las conexiones ancestrales de Tolkien con el Sacro Imperio Romano fueron extrañamente simétricas. De la misma manera que los ancestros mercianos de su madre pudieron haber luchado en el ejército imperial contra la invasión musulmana de Europa en el siglo VIII, los ancestros de su padre están enlazados con el Sacro Imperio Romano en la época de la invasión europea de los turcos otomanos en el siglo XVI. La leyenda familiar de Tolkien nos dice que el Tolkien «original» había sido oficial en la caballería imperial del Sacro Imperio Romano —comparable a la caballería de Rohan, aliados de los dúnedain. Su nombre era George von Hohenzollern, y se afirma que luchó junto al archiduque Fernando de Austria contra las fuerzas de los invasores turcos en el Sitio de Viena de 1529. Se dice que durante el sitio, von Hohenzollern hizo una serie de cabalgatas extravagantes que fueron escandalosamente peligrosas, y adquirió el apodo de «Tollkuhn», que significa «temerario». Fue una historia que Tolkien despreció toda su vida, pero que en secreto le deleitaba. A menudo, contaba la historia de forma disfrazada tan oscuramente que ninguno de sus lectores u oyentes pudiera descubrir su pequeña broma privada, En

varias ocasiones, usó el nombre Rashbold (algo así como «imprudente y atrevido»), mientras que en la introducción de sus famosas lecturas *Sobre los cuentos de hadas* Tolkien se disculpa por ser «Overbold» («demasiado atrevido»), cuando dice: «Overbold por nombre y Overbold por naturaleza».

Imagen p. 177 — Como una reminiscencia de *La canción de Roldan*, Boromir sopla el cuerno en su lucha contra una banda de orcos. Después de su muerte, los restantes miembros de la Compañía entregan su cuerpo al río Anduin.

Reyes de hombres gloriosos

Como ya hemos sugerido, Tolkien tenía una serie de razones personales para crear una especie de prototipo de Carlomagno en Aragorn. Sin embargo, un último vistazo a Aragorn como rey Elessar después de su muerte será bastante instructivo. El rey es colocado con gran pompa en la necrópolis de Gondor en la Casa de los Reyes: «Y allí yació largo tiempo, una imagen del esplendor de los reyes de los hombres en la gloria radiante anterior al desgarramiento del mundo». Aragorn encarnaba el noble espíritu del norte que Tolkien tanto admiraba. Una vez muerto, la faz de Aragorn aparecía calmada y aquí «se reveló en él una gran belleza, una belleza que todos lo que más tarde fueron a verlo contemplaron maravillados, porque en él veían unidas la gracia de la juventud y el valor de la madurez, y la sabiduría y la majestad de la vejez».

Debemos recordar que Aragorn necesitó la vida media de un hombre de setenta años para cruzar cada una de las tres etapas de la vida del héroe arquetípico (nacimiento, muerte y renacimiento/regeneración) y que cada una es una eterna «imagen del esplendor y la gloria de los reyes de los hombres» en ese reino sin tiempo del mito. Tolkien cree que es precisamente porque esta imagen del rey ideal preexistía en la Era de los Mitos por lo que los hombres de su propia época estaban obligados a reconocer a Carlomagno como uno de los «gloriosos reyes de los hombres». O, de hecho, porque Carlomagno aspiraba a estos ideales heroicos en primer lugar.

De las sociedades guerreras de sus ancestros paganos, Tolkien destacó lo más admirable: códigos del honor, juramentos de lealtad, actos de coraje asombrosos. En Carlomagno vemos antiguas tradiciones domadas y civilizadas por el cristianismo. El emperador era también la encarnación de los «espíritus nobles del norte», pero a diferencia de Aragorn, la nobleza de Carlomagno había sido santificada y llevada a sus más elevados propósito y gloria. Tolkien expresó la mayor admiración por sus ancestros en lo que él llamaba «teoría del coraje», que fue la mayor contribución de la primera literatura nórdica.

La vida podía verse como algo hostil, mientras que la muerte era algo oscuro, frío y sin consuelo. El mundo de los antiguos anglosajones no daba cuartel a los dioses, y menos aún a los hombres. Tolkien sabía que los dioses nórdicos estaban del lado de la razón y la nobleza, pero en ese mundo no serían el equipo vencedor. Dioses y héroes fueron derrotados por monstruos y arrojados a la oscuridad eterna —sólo sobreviven las historias de sus heroicas hazañas (y aún entonces sólo lo hacen mientras la tribu o las palabras de los poetas sobreviven). Como Tolkien observó una vez, aunque los dioses sean derrotados, los pensadores de estos pueblos creían que la derrota era el destino de todos los mortales, y a veces incluso el destino de los mismos dioses. Sólo era cuestión de encontrar un desafío y una partida más o menos honorable cuando llegara el momento de marchar.

Esto es algo con lo que Tolkien no estaría de acuerdo, aun cuando desee

contemplarse a sí mismo como un cristiano, pero hay algo curiosamente familiar —y contemporáneo— en la discusión de Tolkien sobre su «teoría del coraje» como algo aplicado a los hombres en una era precristiana de oscuridad y caos en un universo sin dioses. Suena exactamente como si su «teoría del coraje» fuera aplicada a los hombres en una era poscristiana de oscuridad y caos en un universo sin dioses. De hecho, está en consonancia con este indiferente universo de literatura contemporánea que tiene que ver con la vida después de la «muerte de Dios» —la literatura existencial del siglo XX que Tolkien evitó con éxito a lo largo de toda su vida.

Los autores existencialistas también miran la mitología como una analogía de la condición moderna. Camus la encontró en el mito de Sisifo, condenada a una tarea repetitiva, eterna, sin sentido, sin consuelo o recompensa de clase alguna. Como el mismo Tolkien reconoció, el destino del hombre es finalmente la muerte. Y el honor no está aliado con la victoria. El honor se gana encarando la vida con total honestidad y encontrando «una poderosa aunque terrible solución en la voluntad propia y el coraje». Éstas son las palabras de Tolkien pero podrían haber sido las de Camus o cualquiera de los más radicales escritores existencialistas de su momento. Es una filosofía que a la vez es muy antigua y, para Tolkien (un viejo orgulloso y compulsivo chapado a la antigua desde la infancia), preocupantemente moderna.

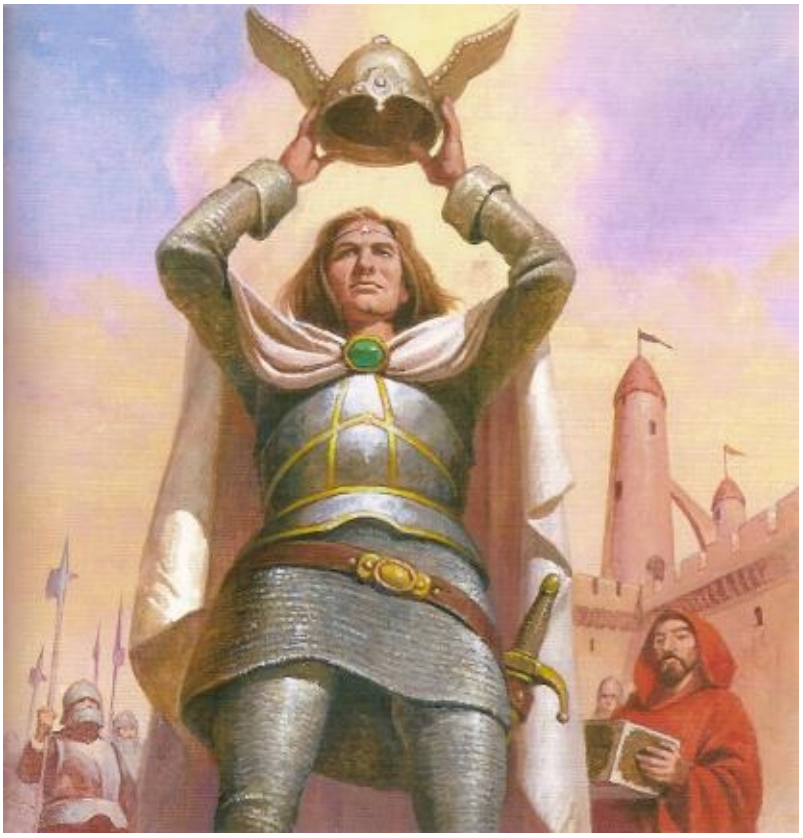


Imagen p. 179 — La coronación de Aragorn como rey Elessar tiene lugar en una era en la cual la Tierra Media escaba cada vez más bajo la dominación de los hombres.

Bibliografía selecta

ARGUIJO DE ESTREMERA, Paulino, *Tolkien*, Madrid: Ediciones Palabra, 1992

CARPENTER, Humphrey, *J. R. R. Tolkien: una biografía*, Barcelona: Planeta, 2002

—*Cartas de J. R. R. Tolkien*, Barcelona: Planeta, 2002

DAY, David, *Enciclopedia de Tolkien*, Barcelona: Timun Mas, 1993

—*El bestiario de Tolkien*, Barcelona: Timun Mas, 1995

—*El anillo de Tolkien*, Barcelona: Timun Mas, 1999

—*El hobbit, etimología de una historia*, Barcelona: Timun Mas, 1999

DURIEZ, Colin, *Tolkien y El Señor de los Anillos*, Barcelona: Editorial Hispano Europea, 2002

FONSTAD, Karen Wynn, *Tolkien: Atlas de la Tierra Media*, Barcelona: Timun Mas, 1993

FOSTER, Robert, *Guía completa de la Tierra Media*, Barcelona: Minotauro, 2003

GÓMEZ, Teodoro, *J. R. R. Tolkien*, Barcelona: Océano Ambar, 2001

GONZÁLEZ BAIXAULI, Luis, *La lengua de los Elfos: un gramática para el quenya de J. R. R. Tolkien: tengwesta kwenta*. Barcelona: Minotauro, 2002

GREENBERG, Martin Harry, *Homenaje a Tolkien*, Barcelona: Timun Mas, 1999

GROTTA, Daniel, *J. R. R. Tolkien. El arquitecto de la Tierra Media*, *Barcelona: Andrés Bello, 2002*.

NEBREDA, J. M.; BERROCAL, M., *Tolkien, Enciclopedia*, Madrid: Alberto Santos, 2001

ODERO, José Miguel, *J. R. R. Tolkien, Cuentos de hadas*, Barañáin: Eunsa, Ed. Univ. de Navarra, 1987

PEARCE, Joseph, *Tolkien, hombre y mito*, Barcelona: Minotauro, 2000

KREGE, Wolfang, *Tolkien, manual de la Tierra Media*, Barcelona: Apostrofe, 1997

RIBELLES ROMEU, Ricardo, *Tolkien para profanos*, Barcelona: Ediciones de la Tempestad, 2004

SHIPPEY, Tom, *J. R. R. Tolkien, el camino a la Tierra Media*, Barcelona: Planeta, 2002

SCHENEIDEWIND, Friedhelm, *Diccionario Tolkien*, Barcelona: Plaza y Janés, 2003

TOLKIEN, J. R. R., *Árbol y hoja, y el poema Mitopoeia*, Barcelona: Minotauro, 1997

—*Egidio, el granjero de Ham*, Barcelona: Minotauro, 1992

—*El hobbit*, Barcelona: Minotauro, 2002

—*El Señor de los Anillos*, Barcelona: Minotauro, 2004

—*El Silmarillion*, Barcelona: Minotauro, 1998

TOLKIEN, Christopher ed., *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro, 1998

—*Historia de la Tierra Media* (12 vol.), Barcelona: Minotauro, 2004

—*Los pueblos de la Tierra Media*, Barcelona: Minotauro, 2002

WHITE, Michael, *Tolkien: biografía*, Barcelona: Península, 2002